本期焦点："卖座游戏开发教程"——游戏开发者冷眼看大作

7月下 特惠价7元



www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第302期

大众软件®

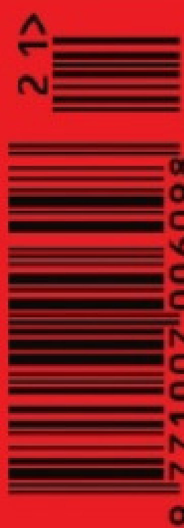
电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择







"改变"——游戏、玩家与媒体的这些年





本期重磅专题：

昂贵概念与草根DIY，哪个更值？——闲话PC散热系统

新品初评：感受夏日清凉——华硕K40IN笔记本电脑/双频高速——Linksys by Cisco WRT320N无线路由器

网络时代：星际迷航——"网络科幻号"夏日扬帆

实用软件：深入软件超市——源自网络的软件服务

在线争锋：白驹过隙——《永恒之塔》战报

前线地带：神秘世界/德军总部/斗士在线

极限竞技：豪门不再，盛宴远离——略说2009电子竞技赛事

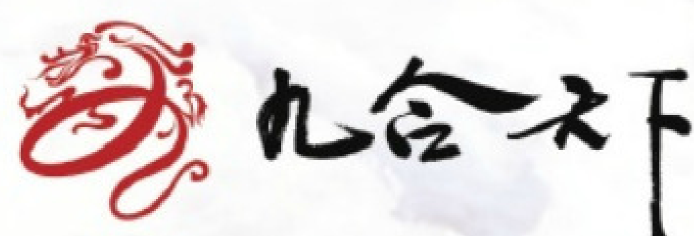
攻城略地：超世纪战警——突袭黑暗雅典娜



本期强档攻略

福尔摩斯与开膛手杰克（上）


NAVY LEGEND
海戰傳奇
NAVY LEGEND


九合天下



《风色幻想XX》 战略角色扮演



《仙剑奇侠传四》超豪华版 角色扮演



《明星志愿3·甜蜜乐章》养成游戏



《情剑录–仙狐奇缘二》 角色扮演



《双星物语2》动作角色扮演



《大富翁世界之旅3》 益智休闲



《幻想三国志4外传》 角色扮演



网罗经典类型　痛痛快快玩一夏





我的游戏•我的快乐•我的寰宇之星

北京寰宇之星软件有限公司

网址：http://www.unistar.cn
客服热线：010-51655956
客服信箱：kefu@unistar.cn
网上商城：http://www.unistar.cn/mall

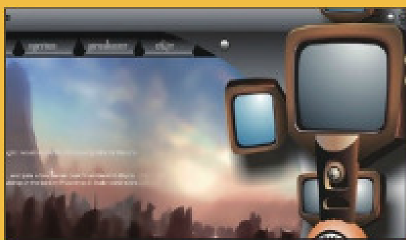


Contents

[本期目录] 2009年7月下 总第302期

P23 网络时代重点推荐
星际迷航 ——“网络科幻号”夏季扬帆

在这个科幻大片云集的夏天，让我们到网络上体验科幻的无尽魅力。



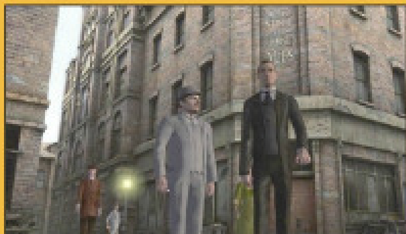
P34 实用软件重点推荐
关爱下一代 ——《绿坝·花季护航》软件深入评测

“绿坝·花季护航”的网络护航软件横空出世了。其用意看起来是不错，却意外地在短时间内引发了网络的震动。



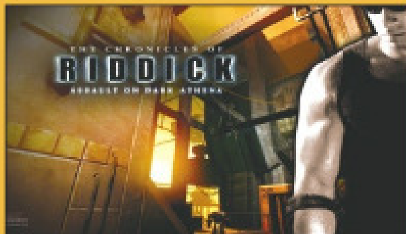
P122 评游析道重点推荐
“改变”（Change）——游戏、玩家与媒体的这些年

有没有我们已经看到了，却没有仔细去想过的“改变”呢？这些“改变”又意味着什么呢？



P135 攻城略地重点推荐
超世纪战警 ——突袭黑暗雅典娜

改编自同名电影，融合了潜入、动作、射击、解谜等多种元素，而本作最大的乐趣还在于操纵或戏弄傀儡兵时的成就感。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年07月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

前几天我在上海东方明珠广场亲眼目睹了可口可乐与盛大的合作发布会。老实说，发布会现场的布置和内容安排并无新意，包括主持嘉宾李晨的到场也不能带给我任何激动的理由。可口可乐和网络游戏进行合作也不是头一回了，不过在与网络游戏的合作方面还是没有什么新的手段，增加几个游戏NPC、和可乐相关的任务或道具，然后买可乐还能兑换游戏时间、道具、其他奖励什么的，恍惚间我仿佛看到了恢弘的铁炉堡。

令人惊讶的事情发生在虹桥机场。

在安检时他们发现我的行李中隐藏了4个易拉罐——但其中没有液体，这实在太可疑了！我几乎听到在场的安检人员心里在这样大叫。于是我按照他们的指示在传送带旁拿出自己藏匿的行李中的东西，先是一个黑色的纸袋，纸袋中放着一堆黑色的东西，黑色光盘、黑色文件夹、黑色T恤衫、黑色鼠标……直到一个黑色的方形盒子出现在纸袋的最底层，打开盒子，里面果然是4只黑色的易拉罐！这些罐子看起来很像零度可口可乐，但它们外面印着很粗糙很山寨的人物图案，就像是一种拙劣的伪装。更可疑的是——罐子的拉口是封闭好的！

“这是什么？”呃，它们只是纪念品……我该怎么解释这个奇怪的罐子，没有可乐的可乐罐。

这时旁边过来一个机场的警卫人员，探头一看，“哦，是《永恒之塔》……”我赶忙和他搭话，“你也玩这个游戏么？”对方斜着嘴轻轻一笑，拖着长音说，“玩～！”

“那你玩得好么？这游戏好玩么？”接着我就收到了两枚和卫生球一样的眼珠，但我并不后悔，不管怎么说，我过去了。

本期责编 零度永恒之Artec

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
江 苏	许 海 燕	山 东	王 松 松
湖 北	李 文 祥	江 苏	柯 鹏
吉 林	刘 志 超	云 南	刘 江 林
浙 江	韩 力	广 西	俞 群 英
河 南	刘 睿 琛	安 徽	杜 敏
河 北	郑 博	广 东	徐 文 劲
山 东	夏 凡	湖 北	李 普 元
安 徽	郑 楠	江 西	徐 剑
湖 北	程 浪	重 庆	刘 宇
福 建	邓 宏 凯	陕 西	吴 文 强



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

版权声明



感受夏日清凉
——华硕K40IN笔记本电脑

■晶合实验室 电子土豆





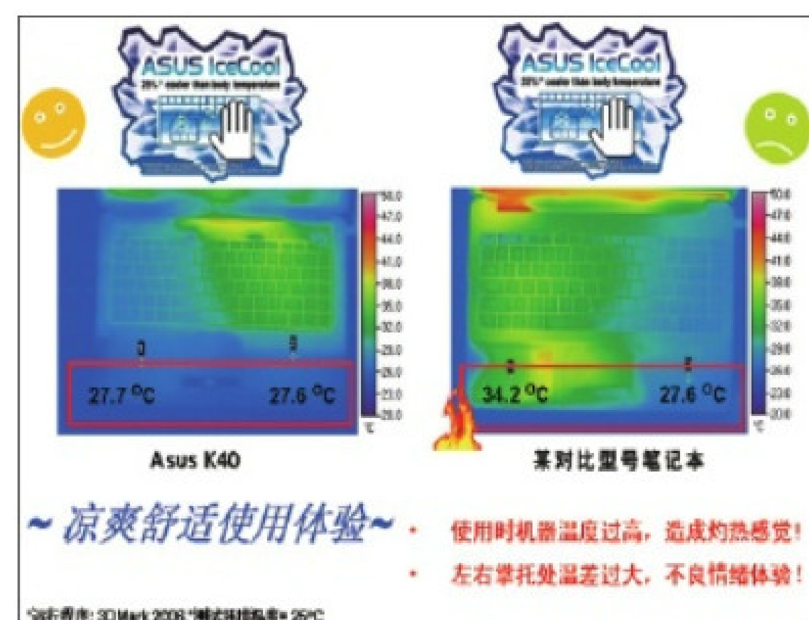
作为华硕新一代的全尺寸笔记本，K40IN拥有稳重的外观和不俗的配置，加上采用了带独立显存的GeForce G102M显卡，使得它能轻松胜任影音娱乐应用和基本的游戏需求。在系统散热方面的升级是它给我们带来的最大惊喜，此外电池续航能力的大幅提升也使得它具备更好的移动性。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：华硕电脑（ASUS）
上市状态：已上市
售价：5599元
附件：电源线及适配器、驱动光盘等（样机）
推荐：注重性能均衡性的上班族、学生和家庭用户
咨询电话：010-65542784

随着技术进步和成本降低，主流笔记本电脑的配置不断提升，性能越来越强，而过去只有中高端产品才会配备的独立显卡也在经济型笔记本中得到越来越多的应用。华硕笔记本电脑产品线一向以型号众多、设计独特著称，其A8、F8系列都曾以全面的配置和较高的性价比广受用户欢迎，2007年底推出的F8系列经历多次配置升级后，至今依然热卖。而2009年5月，华硕又发布了全新的Intel、AMD平台全配置笔记本电脑——K系列，主要面向主流年轻时尚学生族和家庭用户，配备14、15.6和17.3英寸三种规格的16：9 LED背光屏，采用GeForce G102M集成显卡（带独立显存），或GT120M和ATI Mobility RADEON HD4570等独立显示芯片，内置奥特蓝星音箱和SRS环绕声系统。

K系列的一大特色是采用了华硕独家的IceCool散热设计，这项技术结合了华硕出色的内部架构设计和温控技术。一方面，K系列机型优化了其内部结构和散热器布局（尤其是将发热量较大的显卡和硬盘等部件远离腕托等接触部位），通过合金材料来迅速导热，使得热量可在散热部件中形成强烈对流，并迅速转移、分散。另一方面，它还采用了华硕ATDT 2高效率散热技术，能随CPU的温度来调节内部风扇转速，并将散热出风口由原来的侧面移至机身背面，使得用户在使用时不仅感触清凉，而且有效降低了笔记本的运行噪声。据厂商提供的技术资料，在K系列笔记本运行时，用户接触最频繁的腕托部位的温度比人体标准体温低25%（室温25℃左右时）。在炎热夏天即将来临之际推出这样一款“清凉”机型，可谓是应运而生。



IceCool散热效果示意图

华硕这次送测的机型是K系列中首批上市的K40IN，它采用英特尔酷睿2平台。K40IN的造型稳重典雅，它的外壳同样采用了近年来华硕产品中非常流行的“晶钻漾彩”设计，顶盖部分采用黑色（很暗的香槟金色，整体效果接近黑色）配以暗灰色点缀，表面有一层釉质涂层，整体看上去不但具有类似钢琴漆的光泽，也比采用传统喷漆的表面更耐磨，长时间使用后仍能保留光泽，而机身内部掌托等部位也经过了相同的涂层处理。不过与钢琴漆表面相似，这种漂亮的涂层也容易留下指纹等污迹，为保持美观只能勤做保洁了。


晶钻漾彩外壳

K40IN的屏幕上方集成了130万像素摄像头，其电源开关不再采用F8上融入屏幕转轴的设计，而改为传统的细长条金属按键。作为一款14英寸宽屏产品，K40IN提供了宽大舒适的键盘，它采用人体工学的指腹弯曲键盘设计，键程较长，回弹力适中，手感良好。K40IN的设计更为简洁，并未像F8那样提供许多快捷键，其键盘区上方有一条金属拉丝装饰面板，安排了无线网卡/数字键盘锁定/大写锁定指示灯和电源开关。拉丝面板左侧的




触控板和操作区


和成吉思汗一起征服世界
一代天骄

K40IN样机详细规格表	
处理器	Intel Core 2 Duo T6400（2.0GHz，2MB二级缓存，800MHz前端总线）
芯片组	NVIDIA MCP79/7A
内存	Hynix DDR2 667 1GB×1
硬盘	希捷ST9250315AS 250GB（5400r/m 8MB缓存，SATA II接口）
显卡	NVIDIA GeForce G102M（512MB独立显存）
光驱	8×MATSHITA DVD SuperMulti刻录机
屏幕	14.1英寸LED 16：9背光宽屏，最大分辨率1366×768
网络	Intel Wireless Wi-Fi Link 4965AGN无线网卡，支持802.11n；10/100/1000Mbps有线网卡
其他端口和功能	内置130万像素摄像头、4个USB 2.0、D-Sub输出、SD/MMC/MS读卡器等
电池	11.1V 4800mAh
重量	约2.4Kg（含6芯电池）


右侧接口，出风口已挪到机身背面

Altec Lansing（奥特蓝星）和SRS环绕声Logo提醒我们，这款笔记本产品在音箱和环绕效果方面也颇下了一番功夫。

虽然送测机型并非K系列中最高配的型号，但K40IN仍提供了相当不错的硬件配置：英特尔酷睿2 T6400双核处理器（45nm工艺，2.0GHz，2MB二级缓存）、NVIDIA MCP79/7A芯片组、DDR2 667 1GB内存、NVIDIA GeForce G102M（512MB独立显存）显卡、250GB的希捷Momentus 5400.6 SATA II硬盘、DVD SuperMulti（兼容DVD-RAM）刻录机。网络方面，它内置Atheros AR928X无线网卡（支持802.11a/b/g/n）和Realtek RTL8168B/8111B千兆网卡，而取消了早已成为鸡肋的 Modem。整机尺寸为345mm×239mm×34.5～35.5mm，重2.4kg（含6芯电池）。由于采用了14英寸的16：9 LED 背光镜面宽屏，它的屏幕在亮度、色彩和节电方面都有不错表现。

这款机型拥有众多功能接口，机身左侧有DVD刻录机和2个USB 2.0接口，右侧提供了电源、网卡、VGA输出、耳机和麦克风接口，以及另外2个USB 2.0接口，SD/MMC/MS读卡器则安排在机身正面下沿。K40IN取消了PCMCIA卡槽，在USB设备非常普及的今天，这是可以理解的。记得我们当初评测F8机型时，它在长时间高负荷工作后，右侧出风口排出气体温度较高，影响用户的使用舒适度。而得益于优秀的散热系统设计，K40IN将散热出风口由原来的侧面移至机身背面，彻底解决了这一问题。K40IN即使长时间高负荷工作后，用户接触部位（尤其是触控板和掌托部位）的温度依然保持在较低的水平。

出于成本考虑，K40IN机型未预装操作系统（仅提供DOS），但随机光盘里提供了全套Windows驱动和非常丰富的应用软件，包括面部识别登录Virtual Camera\LifeFrame3（摄像头增强）、ASUS Splendid（色彩对比度增强）、Net 4 Switch（网络诊断设置）、杀毒软件等功能。在ASUS Splendid软件的配合下，它的镜面宽屏色彩表现上佳，但上下可视角度一般。值得一提的是，K40In提供新一代的智能省电软件——ASUS Power4 Gear Hybrid，除了拥有Power4 Gear eXtreme的特征，它还增加了关闭硬件设备（摄像头、光存储、指纹识别）、效率/省电模式和省电桌面设定等功能，电源管理能力和节电效果更好。在BatteryMark 4.01中，平衡性能模式下电池能续航2小时52分钟，而在省电模式下电池续航时间超过4个小时（F8Sa为2小时30分钟）。



Power4 Gear Hybrid

我们在Windows Vista下进行测试，为便于与F8机型的成绩进行比较，这里提供了部分较早版本测试软件的成绩。K40IN的性能不俗，能轻松胜任任何格式的高清视频播放工作，并具备基本的游戏性能。与之前我们评测过的华硕F8系列高端机型相比，K40IN的性能有一定差距，但部分项目超过了一年前以14000多元上市的华硕F8H93Sp-SL，尤其是磁盘性能相当突出。由于样机只配备了1GB内存，在2GB内存已渐成笔记本标配的今天，这显然会成为性能瓶颈，从Windows Vista Index得分也可以看到，内存部分是明显的短板。假如能将内存增加到2GB以上，相信K40IN将会得到更好的性能发挥。

性能测试成绩表

测试项目/机型		华硕 K40IN	华硕 F8H75Sa-SS	华硕 F8H93Sp-SL
PCMark 05 1.2	总分	4800	5472	6137
	处理器	4816	5623	6391
	内存	4216	4571	5007
	硬盘	5171	4421	4550
PCMark Vantage	总分	3228	/	3615
	Mem Suite	1995	/	3615
	Gaming	2315	/	2976
	Music	3461	/	3642
	HDD	3360	/	2879
	Communication	3073	/	3342
	Productivity	3090	/	2968
3DMark05 V1.3.0默认设置	1024×768	2737	5817	7287
	1366×768	2426	/	/
3DMark06 V1.1.0默认设置	1024×768	1691	3181	4145
	1366×768	1506	/	/
Windows Vista Index	总分	4.5	/	/
	处理器	4.9	/	/
	内存	4.5	/	/
	图形	4.8	/	/
	游戏	4.7	/	/
	硬盘	5.8	/	/



双频高速——Linksys by Cisco WRT320N无线路由器

■晶合实验室 Red


正面缝隙中的散热孔


背面密布散热孔


各种接口清晰易读

由于2.4GHz频段越来越拥挤，使更适应流媒体传输的5GHz频段成了用户的新选择，WRT320N正是一款同时支持2.4GHz及5GHz的双频无线路由器，它支持IEEE 802.11n协议，最高可提供无线300Mbps和有线1000Mbps的传输速率。该产品延续了Linksys by Cisco之前较成功的外观设计，内置天线加上流线型的外观更符合大众的审美标准。

IEEE 802.11n目前还是“草案版”，由于已被业界广泛采用，几乎成为“事实标准”，厂商也表示即使最终版本和草案版有差异，也可通过更新固件解决，消费者不必担心兼容性问题。

该产品的安装十分简单，安装光盘中附带Linksys EasyLink Advisor（LELA）软件，该软件可以托管用户的无线网卡，还可以帮助用户连接网络。该产品也提供了Wi-Fi保护设置（WPS）功能，WPS是Wi-Fi联盟所倡导和推广的硬件加密方式，如果用户有设备同样拥有该功能，只需要按相应按钮即可实现快速加密配置来连接该路由。

WRT320N的管理页面是全英文的，在完成评测时WRT320N还没有提供可更新为中文菜单的固件，这给普通用户的使用多少带来一些不便。不过管理页面的布局很友好，有一定路由使用经验的用户可迅速上手。由于WRT320不支持双频同时工作，所以只能通过管理页面在2.4GHz和5GHz频段之间切换。该产品的防火墙功能十分丰富，提供了“禁止匿名用户访问互联网”“过滤组播”“过滤来自互联网的NAT访问”等功能，而且还可以对“Proxy代理”“Java组件”“ActiveX插件”“Cookies”等Web应用的访问进行过滤。

本次测试的硬件平台如下：一台配备Intel 5350无线模块的Acer笔记本电脑，一台配备4965AGN PRO无线模块的华硕笔记本电脑，一块随样品一同送达的WUSB300N无线网卡（该卡不支持工作在5GHz频段的IEEE 802.11a协议）。软件采用NetIQ Chariot（v5.4）和Performance Endpoint（v6.0），单次测试时间设定为1分钟，测试脚本采用吞吐量脚本Throughput。

在2.4GHz下，单线程的上传速率可以达到86.4Mbps，下载速率为88.7Mbps，双线程同时上传下载时的速率为122.7Mbps，10线程的测试中，上传速率为166.2Mbps，下载速率为168.5Mbps，10线程平均上传下载时的速率为171.1Mbps。

在5GHz下，单线程的上传速率可以达到79.6Mbps，下载速率为80.8Mbps，双线程同时上传下载时的速率为111.9Mbps，10线程的测试中，上传速率为138.5Mbps，下载速率为142.1Mbps，10线程平分上传下载时的速率为146.4Mbps。

最后我们还测试了该产品的覆盖能力，通过测试证明，它可以较好地覆盖普通家居环境，而且信号波动较小，比较稳定。P

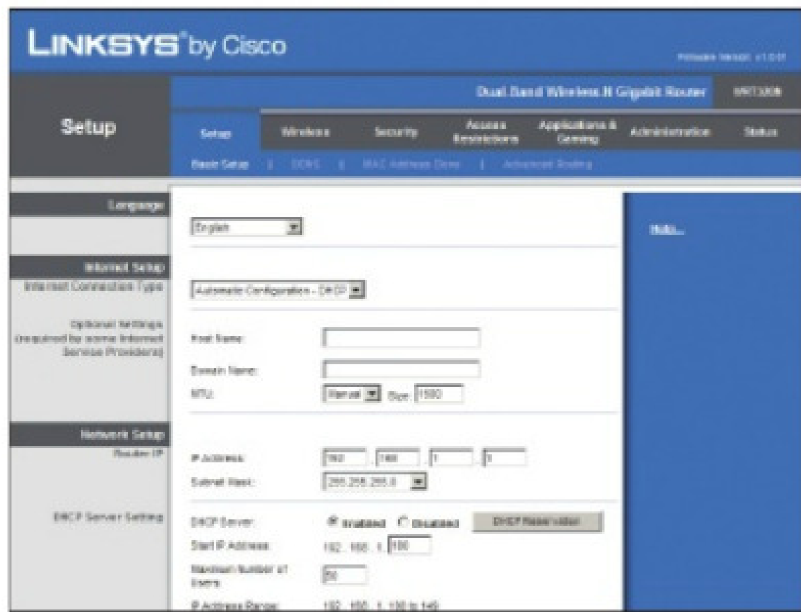




该产品性能很好，路由功能也很丰富，但不支持双频同时工作，另外由于集成度更高，所以在使用中要注意散热。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

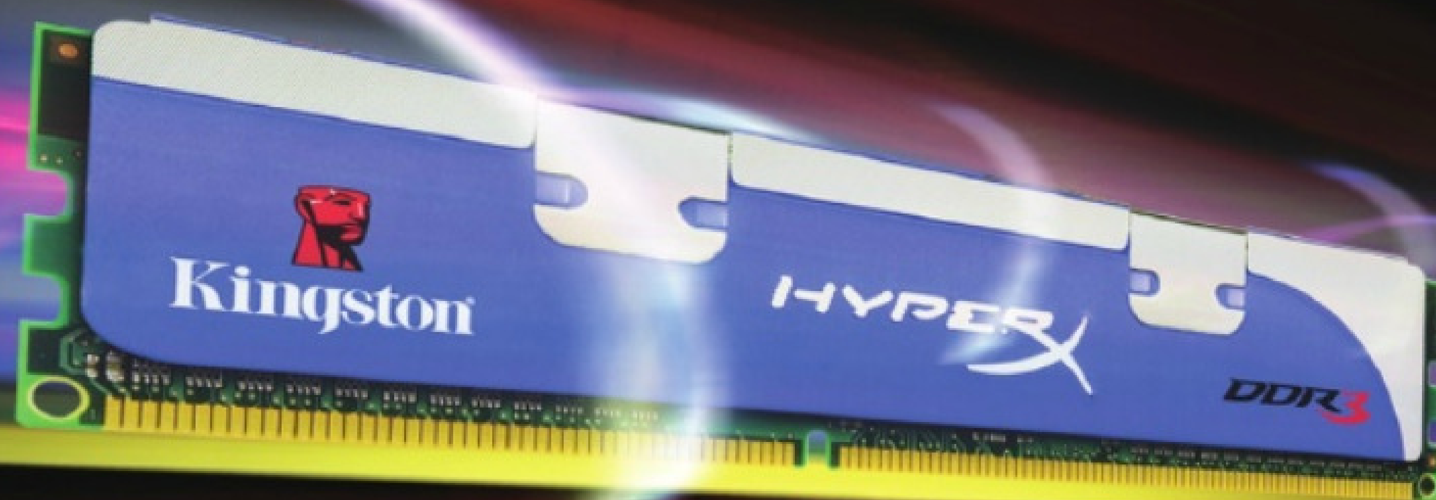
厂商：Linksys by Cisco
上市状态：已上市
售价：999元
附件：电源适配器/连接线/说明书等
咨询电话：800-810-5704
推荐：对无线网传输速率要求较高的用户



全英文管理页面

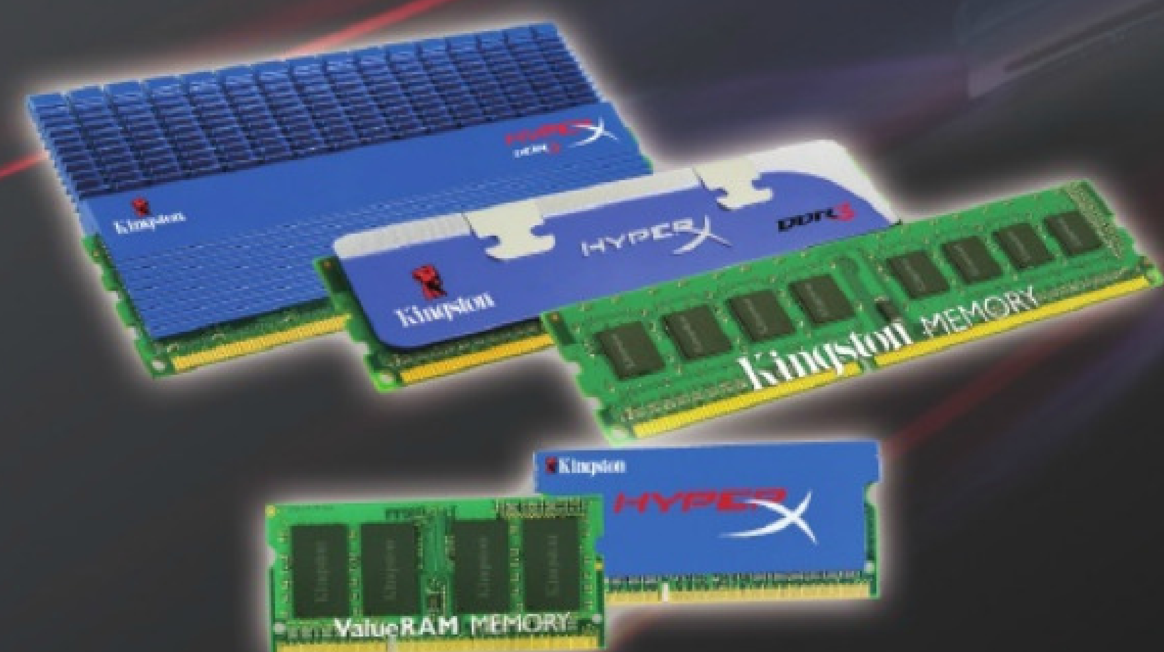
Kingston TECHNOLOGY

DDR3





极速潮流 疾驰而来



金士顿DDR3系列内存 以高品质和卓越性能引领极速时代，无论ValueRAM还是骇客神条（HyperX）都能让您时刻体验极速畅快，高达24GB超大容量和2000MHz超级速率无不彰显着领军品牌金士顿的深厚底蕴，再加上金士顿终身保固承诺和免费技术支持，让您在任何时刻都从容不迫。

金士顿中文网站：www.kingston.com/china

中国授权总代理

骏禾公司	联强国际	恒盈电子	安富利公司
021-31337080	上海：021-61209988	深圳：0755-88265666	北京：010-82062488
服务热线：400-820-1399	北京：010-82025050	服务热线：800-830-5640	上海：021-52062288
www.joint-harvest.com	www.synnex.com.cn	www.hengwin.com	广州：020-22838300
			www.avnet.com

短信防伪号码：0212 333 0345

正品维权热线
800-820-7655 400-820-7655

技术支持热线
800-810-1972 400-810-1972

终身保固





把上网本装进口袋
——爱国者P8861 MID

■晶合实验室 Red

晶合实验室测试联盟



这款产品外形小巧，功能丰富，如果价格能进一步降低的话，想必会成为不少数码爱好者的追捧对象。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：爱国者（aigo）
上市状态：已上市
售价：4999元
附件：耳机/充电器/连接线/说明书等
咨询电话：400-610-6666
推荐：资金充裕的用户

MID（Mobile Internet Devices）是Intel于2007年提出的一个概念，它被设计用来为个人用户提供“全互联网体验”（即同PC互联网体验完全相同，无论从操作系统还是软件上都与PC平台一致）。作为一个手持设备，MID的目标并不是替代智能手机，而是填补智能手机与笔记本电脑之间的空白。



按键和接口大多集中在机身顶端

这次爱国者送测的样品型号为P8861，它基于核心代号为Menlow的Atom处理器（x86架构），与非x86架构的处理器相比，它最大的优势在于对现有软件的兼容性极好。P8861采用了Atom Z500处理器和Poulsbo芯片组，512MB DDR/2内存，8GB存储器，配有分辨率为800×480的4.8英寸TFT触摸屏，它还支持Wi-Fi（802.11b/g通讯协议）、蓝牙Bluetooth 2.0＋EDR，内置Ublox GPS模块、GPS天线，可外接车载GPS天线。该产品十分小巧，厂商数据显示，该产品尺寸为152mm×80mm×21.6mm，重约320g（含电池）。



拆下电池后可以看见SIM卡插口

送测样品为黑色，采用了滑盖设计，键盘为QWERTY全键盘，该键盘按键较小，手大的用户极易按错，较难实现高速输入，不过好在大多数操作可以通过触屏完成，所以影响不会很大。该产品在机身正面左侧配备了一个30万像素的摄像头，并提供内置麦克风和扬声器。整个产品的大多数接口和按键都被放置在机身顶端，有拍照和音量调节按键、3.5mm音频、USB 2.0和mini USB2.0接口及一个Micro SD插槽。在机身底部有电源接口和电源开关/键盘锁，机身背面是触控笔插槽。



3.7V 2700mAH锂电池

P8861采用的是Midinux操作系统，如果用户动手能力强，完全可以自行更换为Windows操作系统，不过运行速度自然不如在Midinux上流畅。P8861自带的Midinux系统采用Coolfox浏览器，浏览一般网页不成问题，还集成了使用支付宝功能。系统中预置了腾讯QQ，微软的MSN等聊天工具，并提供拼音、五笔等多种输入法，当然也可以使用手写输入法。



SMART KEY按键可以快速调出常用功能的菜单

炒股的用户可使用内置的“大智慧”来查看股票实时行情，但在线交易需软件升级后方可支持。在影音方面，系统内置了PPlive客户端，默认的媒体播放软件可支持常见的影音格式，如RM/RMVB、AVI、WMV、WMA、MP3等。在办公应用方面，P8861可以使用内置的永中集成Office，该产品兼容Microsoft Office 2003，同时也支持收发E-mail、PDF阅读器、录音机、英语词典等功能。

P8861能将诸多功能集为一身确实让人眼前一亮，但在使用中发现电池的续航能力有些不足，大约2.5个小时就耗尽了电池，而且30万像素的摄像头在使用中也显得有些捉襟见肘。

《绿坝·花季护航》软件风波透视

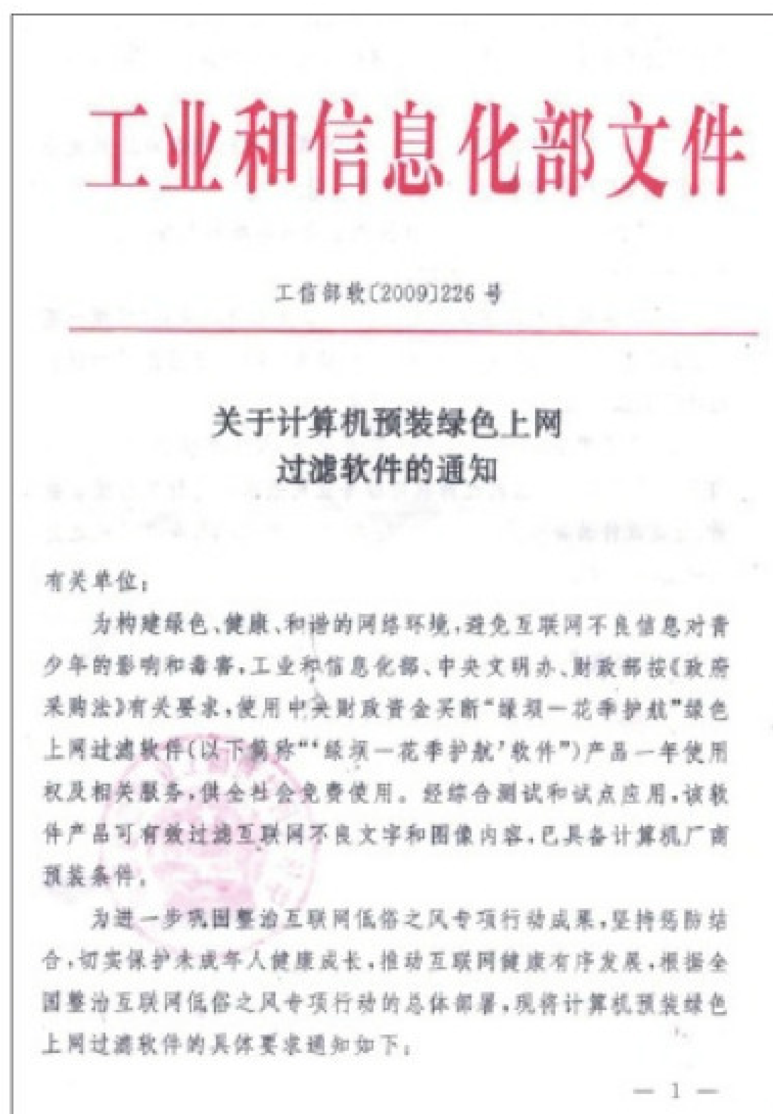
■本刊记者 冰河

这是2009年中国互联网到目前为止影响最广泛、牵涉阶层最多、受到争议最大的事件。它的发展变化是如此之快，以至于在一周内变化迭出，高潮不断，围绕着这个事件的论战和口水你方唱罢我登场，此起彼伏。就在所有人都在等待一个精彩结局时，它却变得渐渐无声无息。虽然当读者见到这篇文章的时候，事情可能已经进入相对明朗的阶段，但我们相信，短短两三个月之内这件事情不那么容易尘埃落定，因为一个小小的软件，牵连的却是中国互联网从管理者、商业资本到普通用户所有阶层的利益。当不同阶层的利益被这个小小的软件扭结在一起的时候，利益的分歧和走向使得这个软件不堪其重负，走向众说纷纭的复杂境地。软件的设计初衷是为了保护青少年免遭互联网不良信息的毒害，这个初衷无疑是高尚而值得肯定的，但为什么在一个善良美好愿望的前提下却让这样一个存在着明显缺陷，竞争过程也含糊不清的软件匆匆亮相登台，最终以遭到过分关注的方式遭受各方面疾风骤雨的审视、批判或支持，导致这个局面出现的是这款软件背后隐隐约约各阶层利益的争夺。其实，这才是整个事件中最值得寻味的。

这个软件，叫做“绿坝·花季护航”，由郑州金惠计算机系统工程有限公司和北京大正语言知识处理科技有限公司两家企业联合提供，由工业和信息化部（以下简称“工信部”）于2009年6月8日面向中国大陆地区推出，目的是防止青少年通过互联网接触色情暴力信息。根据工信部公开发布的《关于计算机预装绿色上网过滤软件的通知》（以下简称“《通知》”），自2009年7月1日起，所有在中国大陆地区生产销售的品牌电脑整机，都必须在系统中预装这款软件的最新适用版本，进口电脑整机在国内销售前也必须预装“绿坝·花季护航”软件最新适用版本。该软件应预装在计算机硬盘或随机光盘内，且在恢复分区和恢复光盘中作为备份文件。值得一提的是，这个消息最早报道来自于《华尔街日报》，2009年6月8日，它以一贯的立场声称中国在“收紧互联网控制”。报道说，中国政府计划要求在2009年7月1日之后销售的所有个人电脑在出厂时安装阻止电脑访问某些网站的软件，“此举可能会给政府互联网内容审查机构对中国网民访问互联网的方式施以前所未有的控制”。在报道发表的同一天，“绿航网”（http：//www.lssw365.net/）上出现了《通知》的全文。也就是说，这样一件关系到中国互联网各个阶层利益的事件，却是国外媒体和相关商业企业官网上最先透露出消息。在电视、平面和网络媒体如此发达的现代中国，出现这种情况着实少见。

之所以这款软件从一亮相就备受争议，其原因在于它恰好具备了几个很容易引人注意的因素。工信部发布《通知》的时间是6月8日，此前中国大陆互联网正经历了一次严格管理，诸多大学和民间的论坛BBS都发生了不能注册新账号和原账号只能浏览不能发帖的“无敌”现象。而发布《通知》的工信部，自从前的信息产业部转化而来，此前一向甚少对互联网消费层面内容进行监管，文化部和新闻出版总署才是涉及互联网内容监管争议最多的政府部门，工信部介入互联网内容管理，虽然从权限范围上也说得通，但是“网民究竟要面对几个爸爸”的争议，也让工信部的举动显得有些尴尬。还有一个“备受争议的方式”，乃是工信部牵头以政府命令的形式推广一款商业软件，要求强制安装，并预先为这款软件动用政府资金买单（买的还仅仅是一年的使用权，一年过后的命运如何如今还不得而知），这使得这款软件在公益和商业之间徘徊，在遭受网民各方面争议的时候，陷入了难以回嘴的窘境。相比之下，这款软件自身存在的缺陷，虽然是最明显最容易遭人诟病的地方，但却显得不再那么引人瞩目。

那么，绿坝究竟是一个怎样的软件？它的出现触动了谁的利益？虽然我们确信工信部的初衷是如它所宣布的那样“保护青少年，不让他们遭受色情暴力信息的毒害”，但民间舆论从资本和利益角度进行的另类解读和抨击，这种存在于理想和现实之间的分歧性本身已经超越了这款软件自身的意义。而面对这场围绕着“权力、资本、金钱、道德、公益……”等诸多热点因素展开的争辩中，谁又会是最后的赢家？这才是需要公众关注的重点。需要郑重声明的是，正如这款软件在用户协议开端可以做出的奇特说明那样：“本产品可以过滤互联网上的不良信息，但不保证不良信息能完全被过滤，也不保证被过滤的信息完全是不良信息。不对因使用该软件所产生的任何经济、法律纠纷承担任何连带或者赔偿责任”。因此本专题试图探讨这款软件背后存在的问题，但不保证涉及的问题实际存在，也不保证有实际存在的问题未能涉及。而由此产生的“任何经济、法律纠纷”也不承担任何连带或者赔偿责任。虽然从媒体的角度来说，上述文字颇有毫无立场、不负文责的文痞作风，但是面对首先做出如此服务承诺的一款软件，这种作风显然很符合他们的口味。究竟有什么葫芦案在里面，大家可以用自己的智慧去探讨。


工业和信息化部文件

工信部软[2009]226号

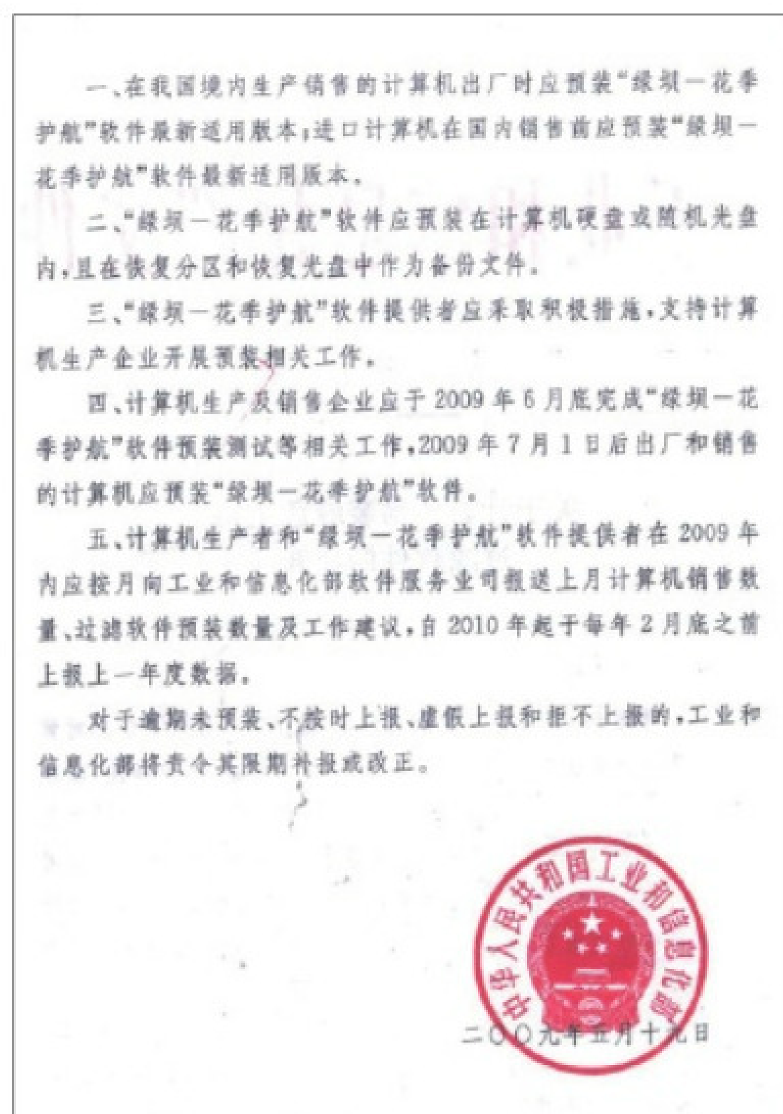
关于计算机预装绿色上网过滤软件的通知

有关单位：

为构建绿色、健康、和谐的网络环境，避免互联网不良信息对青少年的影响和毒害，工业和信息化部、中央文明办、财政部按《政府采购法》有关要求，使用中央财政资金买断“绿坝—花季护航”绿色上网过滤软件（以下简称“‘绿坝—花季护航’软件”）产品一年使用权及相关服务，供全社会免费使用。经综合测试和试点应用，该软件产品可有效过滤互联网不良文字和图像内容，已具备计算机厂商预装条件。

为进一步巩固整治互联网低俗之风专项行动成果，坚持堵防结合，切实保护未成年人健康成长，推动互联网健康有序发展，根据全国整治互联网低俗之风专项行动的总体部署，现将计算机预装绿色上网过滤软件的具体要求通知如下：

— 1 —


一、在我国境内生产销售的计算机出厂时应预装“绿坝—花季护航”软件最新适用版本；进口计算机在国内销售前应预装“绿坝—花季护航”软件最新适用版本。

二、“绿坝—花季护航”软件应预装在计算机硬盘或随机光盘内，且在恢复分区和恢复光盘中作为备份文件。

三、“绿坝—花季护航”软件提供者应采取积极措施，支持计算机生产企业开展预装相关工作。

四、计算机生产及销售企业应于2009年6月底完成“绿坝—花季护航”软件预装测试等相关工作，2009年7月1日后出厂和销售的计算机应预装“绿坝—花季护航”软件。

五、计算机生产者和“绿坝—花季护航”软件提供者在2009年内应按月向工业和信息化部软件服务业司报送上月计算机销售数量、过滤软件预装数量及工作建议，自2010年起于每年2月底之前上报上一年度数据。

对于逾期未预装、不按时上报、虚假上报和拒不上报的，工业和信息化部将责令其限期补报或改正。

中华人民共和国工业和信息化部

二〇〇九年五月十九日

工业和信息化部下发的关于要求统一强制安装“绿坝·花季护航”软件的文件，这一文件的出现引爆了社会各界的争议



一、不堪重负的软件



在探讨所有问题前，不妨先来评估一下这款号称能对“不良文字、图像、网站进行屏蔽”的软件在实际应用的表现。目前互联网上已有多个第三方评测结果出现，本刊软件评测实验室也对此软件进行了独立效果评测（见本期“实用软件”栏目文章）。从实际结果看，对于敏感关键字的过滤和屏蔽比较有效，但缺乏智能联想识别能力。以至于“操行评定”“在学校门口交给你”这类青少年日常交流中很容易出现的内容都被处理成了“**评定”“在学校门**给你”，事实上影响了青少年的正常文字交流。需要指出的是，文字过滤监控只对TXT、Word等文本文件有效，对QQ、MSN等即时通讯软件工具无效，文字可以发送并得到正常显示，但期间会出现死机、程序自动关闭等现象，原因不明。

在针对不同浏览器的兼容测试中，软件对IE浏览器的效果最好，但对Firefox、Chrome、Opera、Safari等非IE核心浏览器几乎无效，对Maxthon、GreenBrsower等以IE核心为基础的绿色浏览器过滤效果也不如IE浏览器理想。

在最受关注的“图形图像屏蔽”中，程序会对大面积黄色区域的图片敏感，对大块黄色块的图片也会有误判。如果是黑色、红色肤色的裸体图像，则基本不会过滤，对纯白肤色的裸体图像识别效果一般。这意味着软件所采用的技术主要是根据静止图形画面呈现出的颜色判定并进一步处理的。而对于连续活动的视频画面，“绿坝·花季护航”则基本丧失有效识别能力。需要指出的是，当触动页面关键字时，可能会提高所访问页面的图像识别敏感度。例如某网页代码里面有sex或者fuck一词，结果该页面的图片无论任何内容显示均不正常。



因为不幸生就一副黄色的皮肤，加菲猫倒在了“绿坝”软件面前，相比它一定很不服气，没准会嚷嚷个“种族歧视”什么的……

访问“绿坝·花季护航”软件界面具体选项需要输入密码，相信是为了防止青少年自行修改监护级别或者删除软件而设置的保护措施。但如果进入文件的安装目录C:\WINDOWS\system32文件夹下，将名为kwpwf.dll的文件用记事本打开，不管其内容如何，都以“D0970714757783E6CF17B26FB8E2298F”替换，保存退出后再进入程序，软件的保护密码就自动修改为“112233”。或者也可以在网络上搜索下载一个密码已经被修改好的kwpwf.dll文件，对原有文件进行替换后，可以起到同样作用。到截稿为止，这个密码破解的办法仍旧有效。

“绿坝·花季护航”可卸载，但不能从常用的“控制面板/添加或删除程序”选项中卸载，

需在该软件系统设置界面选择“日常维护”后在“密码/卸载”选项中，输入密码点击卸载按钮，就会完成卸载，并且提示重启电脑。卸载后无残留的系统服务、系统启动项，但系统驱动mgtaki.sys需要手动删除。

以上是本刊对“绿坝·花季护航”软件评测的结果概要，具体详细评测情况，请参见本期软件栏目。

“绿坝·花季护航”软件强制安装的消息传出后，6月11日发行的《南方周末》上也刊发了对这款软件的报道和评测，题为“机器猫过关，加菲猫过滤”，从另一个侧面证实了本刊的评测结果，这意味着这款软件在评测中所暴露出的种种问题真实存在。本刊记者为此打通了负责“图形图像屏蔽”技术开发的郑州金惠计算机系统工程有限公司电话，但被告知关于软件方面的问题，请直接联系负责售后服务的北京金惠新悦科技有限公司，电话010-82601078。拨通这个电话，北京金惠新悦科技有限公司方面的服务人员得知记者的采访目的后，告诉记者，如果是对软件的具体技术有疑问，可以致电免费服务电话400-811-9930，如果是对软件的招标过程有疑问，可以致电工信部软件司进行询问。记者首先拨通了免费售后服务电话，接电话的003号客服小姐细致耐心地尽力回答了记者的所有问题。其主要内容如下。



在相关文件出台之前，金惠公司的绿坝软件已经开始提供下载服务

“关于软件的资源占用，影响电脑的运行速度，一般来说在双核CPU的电脑上影响不大。但是消费者所使用的电脑具体配置情况差异可能较大，因此可能会有部分导致电脑执行速度减慢的现象出现，这是因为软件需要同时运行三个交叉保护进程，同时对网页图像和文字内容进行监控，因此会消耗一部分系统资源。这是执行监控所无法避免的现象。用户可以在浏览器中关闭一部分动态显示效果，可以有效提高系统运行速度。

对于图像和文字的识别差错问题，用户协议中已经写明：本产品可以过滤互联网上的不良信息，但不保证不良信息能完全被过滤，也不保证被过滤的信息完全是不良信息。因为目前没有任何一款软件能做到内容的完全精确识别和过滤。绿坝这款软件在设计中采用了‘色彩识别’‘姿态识别’‘交叉识别’等多项技术，能过滤大部分不良内容，但是不能保证所有的不良内容信息被精确识别过滤，同时可能也会有一些健康的内容信息被误屏蔽。具有管理权限的用户可以手动把相关的内容加入白名单，这样重新启动后就可以正常显示内容了。

关于密码容易被破解的问题，用户可以在Windows系统中禁止修改C:\WINDOWS\system32文件夹的内容，这个文件夹是操作系统的安装文件夹，原本就是很敏感，不能擅自修改的。用户需要加强对这个文件夹的保护。绿坝软件也提供了保护系统文件夹的功能，可以在‘系统保护选项’中找到。不过目前技术部门正在对这个问题进行改进，会对密码被破解这个漏洞尽早解决。用户可以经常更新系统的补丁，查看更新效果。”

不得不说北京金惠新悦科技有限公司的售后服务人员还是非常尽职尽责的，他们在自己的能力范围内尽力解答了记者的疑问。对于无法解决的问题也没有进行推诿，承认是技术能力不足所致。不过就是这样一个开发者自己也清





"绿坝·花季护航"软件涉及的两家企业，在事件的初期两家企业的网站都遭受了黑客的攻击，后迅速得到了恢复。从到目前为止的反应来看，两家企业一直保持着非常谨慎低调的态度

楚有明显漏洞，并且在发布时仍无法解决的软件产品，为何能在以政府管理部门招标的竞争中获得优胜？带着这个问题，本刊记者拨通了工信部软件司的电话，接电话的工作人员告诉记者，这个问题他们不便回答，对媒体的联络工作归工信部新闻处管辖，可以直接联系他们，于是本刊记者又拨通了工信部新闻处的电话。一位姓贾（蒋？）的工作人员对记者的询问没有给予直接答复，而是告诉记者可以在次日上午前往工信部，已经不止一家媒体就软件的问题要求采访，可以一并回答。但是当次日上午记者前往工信部进行采访时，却被告知"媒体沟通计划取消。一切信息发布可以参阅工信部的官方网站，未来会安排媒体交流，不过需要等具体通知"。截至发稿为止，尽管本刊记者又联系了工信部新闻处，但得到的回答仍旧是"请先参阅工信部网站的信息，媒体沟通还没安排好"。

在工信部官方网站上，除6月9日发布的《关于计算机预装绿色上网过滤软件的通知》之外，至今仍未有任何关于"绿坝·花季护航"软件的进一步信息发布。但6月10日晚间22时中央电视台的《晚间新闻》节目中报道了工业和信息化部软件服务业司副司长陈英就绿坝软件采购的一些解释。但遗憾的是，尽管历经努力，本刊记者仍旧未能与工信部相关负责人直接交流，了解整个事件的初衷和过程，这让我们不得不选择其他的途径……

二、扑朔迷离的竞标迷局

如果说这款软件仅仅是工信部意志的产物，如今看来倒也并不确切。在采访中记者发现，今年4月8日，教育部、财政部、工信部、国新办就联合发文，要求全国中小学所有联网电脑必须安装"绿坝·花季护航"。更早一些的2006年，当时尚未改名为"工业和信息化部"的信息产业部已着手启动"阳光绿色网络工程"，希望采取措施治理整顿网络环境。2008年1月14日，原信产部发出信办产函[2008]7号《关于征集绿色上网过滤软件的紧急通知》（下称通知）。通知称，"向社会征集绿色上网过滤软件，并通过竞争性谈判，优选两款绿色上网过滤软件产品，由国家出资买断当年的使用权，向社会提供免费下载和安装。"征集的截至日期是当年1月24日。不过根据工信部网站上公布的《工业和信息化部政府采购管理办法》第六条显示，"政府采购货物或服务项目，单项或批量采购金额一次性达到120万元以上，必须采用公开招标方式，政府采购工程公开招标数额标准按照国务院有关规定执行，200万元以上的工程项目应采用公开招标方式。除集中采购机构采购项目和部门集中采购项目外，自行采购的货物和服务单项或批量达到50万元以上、工程达60万元以上，应执行国家政府采购和招投标的有关规定。采购人不得将应当以公开招标方式采购的货物或服务化整为零或者以其他任何方式规避公开招标采购。"

2008年1月21日，原信产部发布《绿色上网过滤软件产品一年使用权及相关服务采购竞争性谈判邀请函》，供应商资格预审材料提交的截至日期为当年1月25日，由原信产部电子信息产品管理司软件与应用处负责产品选拔。绿航网上在2008年10月的一份宣传材料中提到，"通知得到了全国各大相关软件开发商的积极响应，前后有超过70多家单位进行了产品申报。"而负责此次采购评测的中国软件评测中心称，共征集到28款软件产品。但记者几经努力，仍旧没有找到公开信息显示，最终共有多少家供应商提供了产品进行竞标，又有哪些产品通过了测试，又有多少企业参与了最后的竞争性谈判。按照《中华人民共和国政府采购法》的相关规定，参与谈判的供应商应不少于三家。工信部网站上发布于2008年5月14日的信息显示，"绿色上网过滤软件产品一年使用权及相关服务采购"项目（编号：MIILR-2008-01）成交价格为4170万元。其中，郑州金惠计算机系统工程有限公司成交2180万元，北京大正语言知识处理科技有限公司成交1990万元。中标产品分别



工信部的举动无意间将它引入了一场意料之外的争议漩涡



这款名为“展翅鸟”的软件又名“网络爸爸”，是在互联网上存在较长时间，有一定用户基础的产品

是郑州金惠的“金惠堵截黄色图像及不良信息专家系统”和北京正大的“花季护航上网管理软件”。“绿坝·花季护航”正是在上述两款软件的基础上，经过技术改造整合形成的。绿航网上的信息显示，2008年10月8日，绿色上网过滤软件试点测试在郑州启动，正式面向社会公测，软件还在方正、联想、同方、七喜和长城五家PC厂商进行了软件预装测试。如今业已公开的下发文件中表明，根据“四部门”要求，各中小学务必确保于2009年5月底前完成安装。另一方面，诸多国产品牌电脑厂商也已公开承认，根据工信部要求，家电下乡中标的电脑，已经全部预装了“绿坝·花季护航”。按照这个速度，相信“绿坝·花季护航”将很快成为中国装机量最大的正版软件。这无疑是中国软件正版化和国产化的一次巨大跃进。

但是，这个巨大跃进中存在的种种含糊和疑点，却让人不得不对这个进步保留种种疑问。4170万元人民币的订单，到底从何而来，又会向何处而去。

抛开软件采购过程中至今仍未能公开的细节暂且不谈，中标的两家企业，从其公开发布的信息来看，却是有相当实力的企业。郑州金惠计算机系统工程有限公司成立于1997年6月，位于郑州市高新技术开发区樱花街5号，注册资金2000万元。董事长赵慧琴毕业于哈尔滨军事工程学院，曾任北京医疗器械研究所所长，中科院科海集团党委书记、常务副总裁。1997年参加国家科技扶贫工作组从北京来郑州组建“郑州金惠计算机系统工程有限公司”。另一企业北京大正语言知识处理科技有限公司成立于2000年12月，由中国科学院声学研究所和北京麦纳科技发展有限公司联合组建。注册资本金1000万元，位于中关村高科技园区，目前完全是民营性质。其主要产品是中科院声学所前所长黄曾阳的“HNC概念层次网络”的计算机语言识别理论产业化。根据《光明日报》2006年的报道，北京大正语言知识处理科技有限公司创始人陈小盟早年下海经商，在深圳从事研究与贸易，事业蒸蒸日上的时候却被导师召回北京。2000年底，陈小盟毅然辞去北京麦纳科技公司总裁职务，带着1000万元投资，注册成立了北京大正语言知识处理研究院，而黄曾阳受聘担任研究院的首席科学家。来自北京大正语言知识处理科技有限公司官方网站的消息显示：“北京大正语言知识处理科技有限公司的成立与发展得到各级领导和有关部门的关心和支持。信息产业部、国务院信息化办公室、国家发改委、科技部、公安部、中宣部、中央文明办等部委也在资金、政策、技术、宣传方面给予我院积极指导和大力扶持。”

但是在记者就两家企业产品技术细节的进一步调查验证过程中，发现了一些有趣的内容。

2005年11月18日，金惠申请三项专利后，所有专利均于2006年4月19日进入公告阶段。对三项专利的审批又用了近两年时间，根据中华人民共和国国家知识产权局网站法律状态检索查询获知，一直到2008年1月9日（申请号200510048576.6，授权公告号100361450；申请号200510048577.0，授权公告号100361451），这两项专利才分别获得了授权。

然而，就在金惠公司完成两项专利授权、并正在等待第三项授权的时候，原信产部于2008年1月14日发布了《关于征集绿色上网过滤软件的紧急通知》（信办产函[2008]7号），要求企业在2008年1月24日前上报基于PC终端的互联网内容（文字、图像）过滤软件并予以采购。从颁文到截止一共只有10天时间。2008年1月16日第三项专利（申请号200510048578.5，授权公告号100362805）授权下发，2008年1月21日，原信产部开始了绿色上网过滤软件产品一年使用权及相关服务采购项目（项目编号：MIILR-2008-01），该项目的资格预审材料提交时间是2008年1月25日，也就是说，只有4天时间给企业准备材料。

4天之内，金惠公司准备齐全了材料，和北京大正一同赶上了这趟快车。有哪些其他企业赶上了这4天空档的快车，目前尚不得而知，因为还没有得到这次公开招标的信息材料，无法针对其他参与招标企业进行具体调查。记者在网络上尝试寻找相关同类软件，找到了“展翅鸟家长控制软件（又名网络爸爸）”和“上网保姆2009”两款产品，但不知这两款产品是否参与了公开竞标。记者也曾试图寻找一些关于图形识别方面的技术专家对此方面进行了解，但得知记者的采访意图之后，所联系到的人都表示“现在不方便谈这些内容，以后吧”。



另一款名为“上网保姆”的软件也拥有不少用户。只是在这次事件中，他们都没竞争过“绿坝·花季护航”



三、意料之外的争议





下图是绿坝软件的下载页面，但是很快一个界面相似（如上图），却是为了对抗绿坝软件的网站出现了，专门提供反屏蔽的软件工具



“绿坝·花季护航”这款软件引发的震动并不仅仅限于国内。事实上，正是《华尔街日报》最早报道了这款软件的消息。而其揣测的“中国在收紧互联网控制”的观点在国外也引起巨大反应。工信部相关通知出台后的第三天，2009年6月10日的外交部例行记者会上，就有外国记者问及“绿坝”软件是否涉及网络监控。对此外交部发言人秦刚反问提问的记者，“如果你有孩子或者你打算要孩子，你就应该理解家长对互联网传播有害信息的关切。中国的互联网是开放的，中国政府积极致力于推动互联网健康发展。但是中国政府依法管理互联网，为了维护社会公众的利益，需要防止有害信息在互联网上传播”。2009年6月18日的例行记者会上，外交部发言人秦刚再次回应相同的提问，表示中国政府有责任、有义务保护本国青少年不受网上不良信息的侵害，社会各界、企业也应尽到责任。这是问题的实质。

秦刚指出了问题的实质：保护中国青少年不受网上不良信息侵害。这个初衷无疑每个人都能理解，但如何保护，通过怎样的形式实现，谁为此付出代价，这就需要商讨了。正如前面的陈述，这样一款耗费国家政府部门资金4170万元的软件，从研发到竞标的过程中并不是处处都让人信服到无话可说。高尚的动机人人都可以认同，但高尚的动机并不能保证行为过程中不出现损害公众利益的可能。“目的正义”和“程序正义”在法律中分属两个概念，而法律不但看重前者，更看重于后者，这是保障一个国家和社会秩序平稳安定的基石。可能也是基于这个原因，基于保护青少年利益的“绿坝·花季护航”除了在国外遭遇非议外，国内网民对它的争议也相当激烈。比较有代表性的是以“人民网”为代表的抨击声音和以“新华网”为代表的赞同声音，双方都有众多的支持者，在网络上展开了激烈辩论。另一方面，以年轻人群体为主的网民也通过其他形式来表达自己的意见。最具代表性的莫过于网民以“绿坝”为名创造了一个卡通人物“绿坝娘（援引自日文用法，意思为少女）”，以娇滴滴的口气表示“我是身价4170万的大小姐，最讨厌那些不良信息”，这个形象在网络上广泛流传，因“绿坝·花季护航”软件所存在的种种缺陷而被赋予了种种性格，如“除了黄色之外对其他颜色容易色盲”“有过盛的正义感而容易被同学讨厌”等，并被赋予“风纪委员”的称号。间接表达了网民对这款软件的种种不满。

除目前存在的软件缺陷外，6月15日，国外媒体再次就“绿坝·花季护航”这款软件进行报道，声称该软件代码涉嫌抄袭美国加州软件公司Solid Oak Software的产品，因此该公司将寻求禁令阻止美国PC厂商预装该款软件。Solid Oak Software软件公司总裁布莱恩·迈尔伯恩（Brian Milburn）称，在“绿坝·花季护航”软件中发现了Solid Oak的CyberSitter互联网过滤软件CyberSitter所使用的代码，其中包括拦截条件和软件升级指令等（本刊所做的评测基本验证了这些来自美方的指责）。对此中方企业表示否认：美国企业所说不实，“绿坝·花季护航”完全是中国人自主知识产权的产品。目前双方仍就此问题进行口头争议，具体结果尚不明朗。据悉美国企业已经准备向法院提起诉讼，要求保护其知识产权。

不管绿坝软件自身技术能力怎样，是否自主知识产权产品，这样一款号称以青少年公益目的出发的软件产品，却要耗费4170万人民币的政府资金，而且仅仅是购买一年的使用权，继续使用由谁买单目前仍没有下文，这种不明朗的前景让产品的公益目的变得模糊。而有关部门从开始的“所有电脑强制安装”到“用户可自由选择是否卸载”的表态，也让人疑惑这款软件能够产生的实际效用。加上至今未披露细节的“公开招标”，4170万的政府财政支出，两家中标企业的辉煌背景以及备受指责的软件缺陷，所有的这一切汇集在一起，形成一个巨大的问号，在网民的头顶上挥之不去。

“绿坝软件事件”毫无疑问将成为2009年值得记忆的互联网大事件。“保护青少年远离互联网不良信息毒害”这个目的，是全社会都关注并认同的公益事业，而工信部强力推广反色情软件的用意也值得赞扬。但是这样一个充满阳光和公益的事件，其间该如何具体实行，如何在商业化的环境下最大限度的保持其自身的公益属性，如何尊重需要保护的青少年群体和有自由意志的成年人群体各自的权利和隐私，是不是可以听听被保护者——青少年们的意见，听听老师和家长的软件市场需求，再征讨一下社会大众的看法。毕竟我们都曾经未成年，也都将会为人父母。对于青少年身心和权益的保护，每个人都会赞同。“绿坝·花季护航”这款软件虽然在实际应用中表现不佳，但也是一个好的开始。我们希望这款软件能够在未来摆脱技术上的局限，提高自身的产品品质，能够做一个名副其实的没有漏洞的“绿坝”，来为未成年人“花季护航”。

不过，即使绿坝软件无懈可击，但影响未成年人思想和意识的，并不仅仅只有互联网。网络之外种种形形色色，心口不一的丑陋行为，都在引诱教唆着那些孩子。如果不能从根本上治理，提高全民道德修养，目前这个鱼龙混杂的环境下，仅仅寄希望于一款软件来承载起拯救和教导未成年人的希望和功能，即便再美好的初衷，再强力的推广，最终的效果，也未必能如我们理想中的那样。

两败俱伤

——断网事件背后的中国商业软件死胡同

■本刊记者 冰河

中国软件产业，这是一个至今让普通消费者难以找到热情的话题。虽然比尔·盖茨和他的Windows传奇是激发中国IT一代创造“知识英雄”的重要源动力之一，但在盗版和国外大企业的双重压力下，如今的中国软件产业，基本已经和珠三角、长三角一带的电子加工业差异不大了。如今说起“做软件的”，对IT行业略微有些了解的人第一反应是：“哦，写代码的啊！”从前环绕在编程人员身上的那层光环已然消失了。

我们都承认，对于中国的软件行业来说，这不是一个令人高兴的场景。中国的互联网民人口世界第一，按理说有世界上需求最旺盛的软件市场，又有世界承认的高水平程序员群体，但却没有一个成熟的、完整的、可健康盈利成长的软件产业结构。“代工外包”已然成为中国软件行业在世界软件产业链中的标签，这其中的艰苦和辛酸，委实可以写一本厚厚的书。

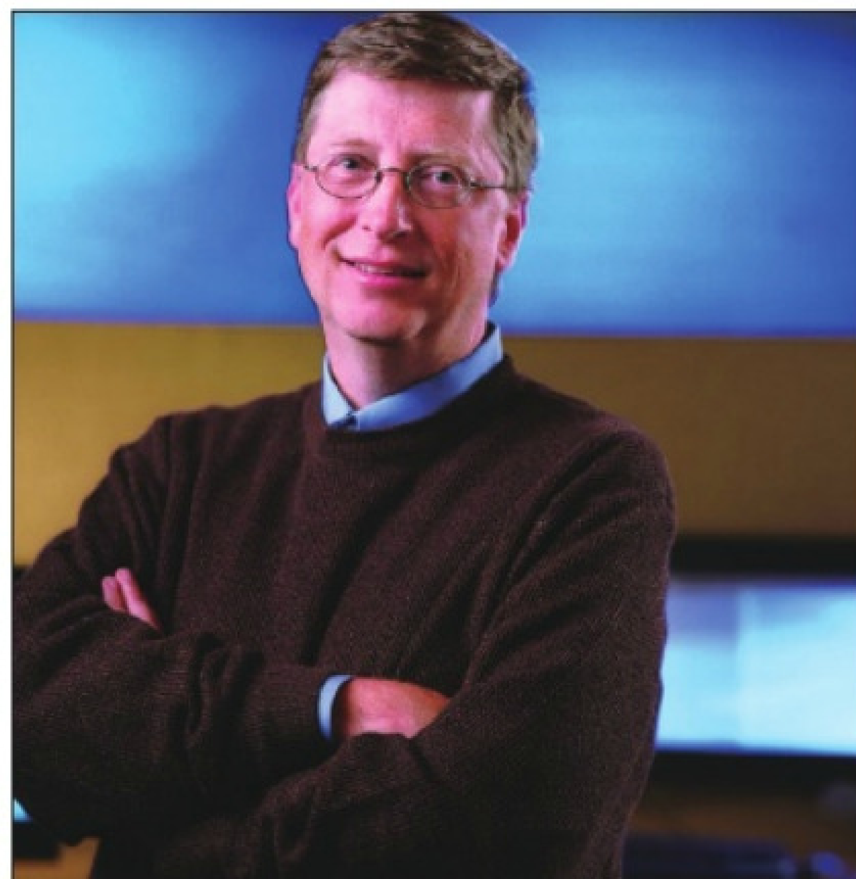
抛开那些让人心酸的发展历史不谈，近期中国互联网经历了一次由于软件故障而引起的风波。2009年5月19日，中国大陆南方6省区出现大面积互联网中断，6个小时之后情况得到缓解。随后电信服务商宣布断网的原因与中国互联网知名软件服务商暴风科技旗下的“暴风影音”软件有关，引来互联网民对暴风影音的声讨和指责。来自电信部门的数据表明，在导致网络瘫痪的巨大域名解析请求中，来自暴风影音的流量高达40%。经过警方调查，断网的起因是由于黑客攻击DNS服务器引发的连锁反应，源头并不在暴风影音，但暴风影音的软件设置以及其巨大的用户量确是引起大面积断网的重要因素。虽然一周后真正的肇事者——因为私服竞争而彼此攻击服务器的黑客被擒拿归案，但是诸多网民都将断网的罪责归咎于暴风科技，在互联网上掀起了口诛笔伐的热潮。一时间，暴风科技经历了一场来自网民的“暴风”，处于非常尴尬的境地。

断网的原因到底是什么？暴风科技在这场风波中扮演的是什么角色？中国互联网会不会有下一次的“暴风”？相信这些问题所有人都想知道答案。为此，本刊记者特别联系了暴风科技，对暴风科技市场总监夏济进行了采访，对断网的前因后果进行了详细的了解。

记者首先求证的是本次断网事件中的焦点，被斥为“不间断后门通道”的Stormlive.exe程序的真实功用。夏济给记者的回答是，“Stormlive.exe的用途包括三方面：第一是检测并升级新版本，第二是下载广告，第三是为用户提供1对1不可播服务时的样本联网上传。主要就是这三种用途，并没有传说中的‘收集用户隐私信息、监控用户行为’的用途。暴风科技作为一个合法经营，软件拥有1.2亿用户下载规模的企业，没有必要也没有理由做这种愚蠢而违法的事情。”

那么暴风科技为何遭到如此多的指责呢？夏济面对记者的追问坦率承认，虽然断网的起因不是源于暴风影音，但暴风影音在设置上的不合理的确是造成断网面积扩散的重要原因。当黑客因游戏私服争端攻击私服所在的DNS服务器时，由于暴风影音的DNS解析服务凑巧也在同一服务器上，而暴风影音软件在用户电脑上自动执行的Stormlive.exe程序在受攻击服务器上进行DNS域名解析未果之后，转而向其他电信服务器寻求服务，最终导致其他服务器压力过大瘫痪，进而导致更多服务器遭受波及，这个解释也是警方给出的断网正式解答。可以看到暴风其实也是这场黑客攻击造成的混乱的受害者，只是暴风影音自身不合理的设置使得黑客攻击的威力被意外放大。因此暴风在事件发生之后痛定思痛，宣布“召回”目前市场上应用的暴风影音软件，以对设置和程序进行修改的“特别版”取而代之，用户可以自行下载。“特别版”主要在以下几方面进行了调整：首先，去除升级联网程序的开机启动，并随暴风前台程序的关闭而关闭。其次，将被争议的“Stormlive.exe”联网程序可视化前台运行，用户可选择关闭，不会再次自动运行。最后，大幅度优化在网络异常情况下的联网请求数量，主要措施包括合并域名、降低频次、利用DNS缓存解决等。

应该说，虽然暴风影音在此次断网事件中需要负一定的责任，但暴风科技随后的表现充分显示了他们对于消费者和社会的责任心。不过依然有部分网民不依不饶，指责暴风科技没有彻底删除具有自动升级和下载广告的“Stormlive.exe”程序，未来还可能引起类似的事故。对于这种指责，夏济也很无奈。他告诉记者，暴风影音之所以成为广大网民的使用选择，一个重要原因就是暴风影音具备强大的全解码功能，对于用户



比尔·盖茨，启动“知识英雄”风潮的巨人，可惜他的成功模式不可复制到中国

遇到的不可识别影音文件，程序可以将样本上传，供工程师分析研究，然后将解决方案升级到客户端。此外，“Stormlive.exe”的自动更新功能关系到客户端平台上的广告和资讯更新，如果删除，那么暴风影音只能成为一个单纯的播放器软件，而不是现在强大的影音播放和资讯平台。

中国的软件商业环境自从市场诞生以来，就一直是困扰软件企业发展的难题，关于软件的盈利模式，业界和专家也进行了多次探讨，除了互联网广告盈收之外，另一条渠道就是软件企业向用户收费，如同微软的Windows操作系统软件一样。但这么多年的发展现状大家也都能看到，虽然有一些企业尝试过向用户收费，但都遇到了障碍，早年中国另一著名播放器软件豪杰解霸就是这样慢慢衰落的。虽然在国外软件使用者向软件企业交费已经成为习惯，但在中国，软件收费的消费习惯还没有形成。中国的软件业发展非常迅速，可以跟国际接轨，但用户的使用习惯一直停留在免费的层面上。因此，暴风科技收购了豪杰解霸的研发团队和技术之后，在核心解码技术方面投入大量资源之外，也在解码器、媒体播放周边应用，比如转码等方面投入了很大的研发精力。2009年4月22日，暴风影音正式推出了暴风盒子，这是暴风影音历史上一次大升级。而且从支持本地视频升级到支持在线观看，海量的视频和突出的播放质量受到了用户的肯定。



求伯君，曾经是中国软件行业的旗帜人物，但是他未能复制如盖茨一般的成功，倒是找到了另一条出路。他快乐地做游戏软件去了

可是一方面是快速发展所需要的巨大成本，一方面是用户的免费使用，这就是中国软件产业一直以来面临的尴尬。暴风影音当然也遇到了这个问题，所以互联网广告成为暴风影音公司发展和生存的必经途径。当然，我们也会尝试其他用户愿意接受的发展模式，比如收费影院等。在用户的付费使用习惯没有形成之前，暴风将继续为互联网用户提供免费的媒体播放服务，以此为基础来拓展其他盈利渠道。

一边是不肯付费，一边是必须盈利，因此广告就成为了折中的盈利方案，这是中国应用软件目前采取的主要盈利方法。不得不说，这种折中是以牺牲了用户一部分的使用效率和便利性为代价的，而其中的弊端，也并不是从此次断网事件开始。早在著名的3721搜索服务利用流氓插件，实现了免费服务和盈利的双赢之后，各种让网民烦恼不已的事情就此起彼伏。虽然如今“流氓软件”的影响已然没有从前那样明显，但网民也渐渐接受了这种有些烦人的模式，因为研发者和用户双方都知道，这是目前中国应用软件赖以生存的唯一渠道。

就在记者游荡于互联网，搜集用户对于断网事件的意见时，另一条新闻引起了记者的注意。被誉为国产手机骄傲的魅族M8，因为其超强的配置、良好的兼容性获得了许多WinCE开发者的青睐，除了大量游戏被移植到了M8上之外，还有许多开发者打算撰写一些优秀的收费应用提供给那些有个性化需求的用户。但就是一款非常精美的动态桌面程序，倒在了“十块钱”的声讨浪潮中。根据开发者自述，由于魅族M8现在已可实现动态桌面的功能，与Vista的梦幻桌面效果类似，魅族M8拥有较为强大的硬件性能，可将480P解析度AVI/MP4/WMV格式视频文件作为桌面背面，同时图标也实现了透明效果，并拥有更为流畅的滑动效果。因此他们自行设计实现了一套基本的硬件加速的2D SDK，该软件已经达到十分出色的效果，使其界面更为炫目多变。正因为花了很多心血，并且此类产品在市场上也有收费的先例，开发者决定为正式版定价10元人民币，但这个决定在魅族用户论坛上遭到了巨大的反对声浪甚至是谩骂。开发者在吃惊之余也感到失望，对国内软件消费市场失去了信心。因此他们在论坛上向用户道歉的同时，宣布停止这一开发项目。“既然用户如此反对我们的收费计划，甚至连还价的余地都没有，那么这个软件也没必要继续下去了，毕竟我们也要吃饭。”



暴风影音推出了特别版，应该不会再引起类似的事故了。不过谁知道下一个带来麻烦的，又是哪一个软件呢？



周鸿祎，应该说他为中国互联网和软件行业找到了一条解决免费服务和盈利的方案，只是这个方案需要所有人付出巨大的代价，以至于他自己后来都把从前的自己在表面上给否定了

手机软件目前还没有找到类似于互联网软件一样依靠广告生存提供免费服务的模式，因此面对两难的境地不得不黯然退场，这再次反应了中国应用软件商业环境的恶劣。而且可预见的一段时间内，这种恶劣都没希望有明显的改善，所以，我们也依旧不得不容忍那些带来种种不便的广告和插件。而这些小小的不便和麻烦仍旧会逐渐累积，遇到合适的时机，依旧会引燃类似此次断网的风波。不肯付钱，又要免费服务，这个独特的环境要求下诞生的尴尬怪局中，无论是企业和消费者，大家都是失败者，无人能幸免。P

星际迷航

——“网络科幻号”夏日扬帆

■北京 Schizo

本文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

前不久最新版《星际迷航》（Star trek）在北京公映，笔者在豆瓣上的同城活动中看到这一信息，因为是全国首映，害怕“一票难求”，便通过“飞翔网”组织的“网友观影团”购得一票，总算在第一时间观赏到了这部有着43年历史的科幻常青树最新作。除去电影本身带来的震撼和回味外，给笔者留下深刻印象的还有这次“科幻专场”的科幻迷。当天影院里基本座无虚席，观众由8个科幻社团、飞翔会员、豆瓣科幻小组会员、科幻网成员以及部分爱好者（比如笔者）组成。当影片开始星联Logo出现时、当《星际迷航》中经典的“企业号”（官方中文译名，原文为Enterprise，又译作“企业号”）亮相时、当Spock说出那句“Live long and Prosper”的经典台词时，全场都掌声雷动。在笔者印象里，能够有如此热烈回应的电影还是一年前看的电影《变形金刚》。

这不禁令人好奇，什么样的题材可以43年长青不衰？这个题材背后究竟是什么？是什么让这些来自五湖四海的网友聚集到一起且如此激动？答案是两个字：科幻。



说起科幻，有人可能马上就会联想到“科普”，比如那本厚砖头样的《十万个为什么》……其实“科普”与“科幻”之间有着很大差别。差别就在“幻”字和“普”字上。地球引力使我们不会飘到太空这是科普，如果引力消失了就是科幻；爱因斯坦的相对论是科普，时间旅行就是科幻；如何制造一个机器人是科普，机器人统治了人类就是科幻。

用一句话概括，科普是一种科学知识的普及，有教材、科学作品的含义。而科幻则是以现有科学作为基础，并对之进行幻想和扩展，带有艺术属性，比如科幻小说、科幻电影、科幻画等等。

同时要提的还有奇幻，按照著名华裔科幻小说作家特德·姜的说法可以总结为：“奇幻允许某种特例的发生，只有某个人可以掌握到某种能力且其他人不可以，比如魔法等，而科幻则是建立在一个有规则的、系统的科学体系之上，可以在经过学习和锻炼后掌握某种能力。”举个例子，《黑暗精灵三部曲》就是明显的奇幻小说，因为崔斯特催黑子只有一个。

其实有关“科幻”的具体定义现在也没有准确说法，比如《X战警》中的超能力也不是人人都有，但依然被划分在科幻范畴之内，因为“基因变异”这一科学现象是客观存在的。我们也没必要对此深究，这些事情还是交给科学家和理论家去做，我们把科幻作

品看作一种带有“幻想”性质的“娱乐方式”便好，和看动漫、玩游戏没区别。

实际上科幻在海外是一块非常丰饶的土壤，曾经有人说“中国有多少武侠，美国就有多少科幻”，但因为各种原因（比如无用的书不读，但是否真正如此？），国内的科幻氛围始终算不上浓厚，比起他的兄弟“奇幻”更是略显“凄凉”，不过正如那句“网络改变生活”，在网络时代，我们可以更加轻松、全面地了解、深入科幻，开启一片崭新乐园，没错，是乐园。所以我们今天不搞大道理，也不讲“学院派”，不管是探究人类终极意义还是反思哲学印象观念，起码得先“好看”“好玩”才行不是？

就让我们从这篇“世界上最短的科幻小说”开始这个夏天的网络科幻旅程吧——“地球上最后一个人独自坐在房间里，这时忽然响起了敲门声。”

请抬头仰望星空

哲学家康德的墓志铭如此写道：“世界上有两件东西能够深深地震撼人们的心灵，一件是我们心中崇高的道德准则，另一件是我们头顶上灿烂的星空。”

不用依赖任何专业知识，只要随便想象一下浩瀚的宇宙、异彩的星云、迥异的星球和充斥其中的未知与神秘，便足以让大宇宙成为科幻的重要题材之一，请看下面这段话。

“一艘巨大的宇宙飞船，在漆黑寂静的太空中飞向一个遥远的目标，它要用两千年时间加速，保持巡航速度三千年，再用两千年减速。飞船上一代又一代的人出生又死去，地球已经成了上古时代虚无缥缈的梦幻，飞船上考古学家们从飞船沧海桑田的历史遗迹中已找不到可以证实它存在证据；那遥远的目的地也成了一个流传几千年的神话，成了一个宗教的幻影。一代又一代，人们搞不清自己从哪里来；一代又一代，人们不知道自己到哪里去。大部分人认为，飞船就是一个过去和将来都永远存在的永恒世界，只有不多的智者坚信目的地的存在，日日夜夜遥望着飞船前方那无限深远的宇宙深渊。”

以上是国内著名科幻小说作家刘慈欣对于宇宙魅力的阐述。之所以引用这段话，是因为没有人可以准确描述宇宙的魅力所在，宇宙到底是什么？宇宙是如何形成的？宇宙有多大？有没有外星人和平行宇宙？从公元前6世纪就已经是人类思考对象的宇宙，怎么可能不成为科幻作品的巨大摇篮呢。

就从篇头提到的《星际迷航》谈起。首先来认识一个衍生单词“Trekkies”，取自Star Trek的Trek，意为“星迷”，已经被收入牛津英文词典，由此可见这一系列的影响力和传播范围。在国内，相比《星球大战》，《星际迷航》可能名气略小，实际上在它们的发源地美国，两者是影响力不相上下的科幻影视系列作品。根据不完全统计，以《星际迷航》为背景，已经出过6部726集电视剧、11部电影（最新版就是第11部）、591本小说、515本漫画、122种游戏、一部动画片（中国曾经正式引进）及其他各类衍生产品。《星际迷航》的故事发生在23世纪，地球加入了一个由银河系各民主世界所组成的泛银河系政治集团——星球联邦（United Federation of Planets），“企业号”作为星球联邦的武装力量，在与敌对势力对抗的过程中，更会遇到中立区各式各样的生命形态，有矽元素构成的生物、鳄鱼形的外星人、云雾状的生物、有角的猿人，甚至有生命的石头等，还曾到达过另一个与我们平行的宇宙中，与另一个自我接触，其中还穿插着“企业号”中船长、副船长、医生、科学官等多位主角的“心灵迷航”和“人性历练”。如果你看过任何一部《星际迷航》，除去了解故事外，一定还能学会一个有趣的小手势，这里就不剧透啦。另外，最新版的《星际迷航》一定要看IMAX巨幕版，你将亲眼目睹一个三层楼高的星球从内部塌陷到最终灰飞烟灭的全过程。

与《星际迷航》题材颇为相似的还有《太空堡垒卡拉狄加》（Battlestar Galactica），同样是以大宇宙为舞台的太空科幻故事。这是一部2003年开始播出的美剧，讲述了人类“自我救赎”的历程。在第一季中，导演以极快的手法毁灭了大部分“人类文明”，剩下数量不到5万的人类在战舰“卡拉狄加”的带领下寻找人类曾经的家园——地球，而他们的敌人则是人类曾经创造的机器人——Cylon。这是一个现在看来有点俗套的设定，但剧集以一种“黑暗”手法演绎出人类与Cylon的交叉戏码，你最爱的情人是Cylon怎么办？想成为人类的Cylon还是Cylon吗？这个不到5万人的人类社会需要民主还是专制？最终是人类救了Cylon还是Cylon救了人类？这里没有绝对的正义和邪恶，更多的是在那个幻想出来的极限环境下对良心和道德的讨论。值得一提的是其中出演人形Cylon6号的女演员非常漂亮……与其演对手戏的剧中“博士”在接受采访时，被问到拍摄此剧最大的收获是什么，回答：“与她接了很多次吻……”如果有兴趣观看此剧，记得一定要先看两集迷你剧，接下来再观看4季正剧。

提到宇宙背景的科幻小说就不得不提阿瑟·克拉克的《太空漫游》四部曲，这是一部划时代的伟大作品。地球上的远古猿人发现黑石板，现代人在月球上发现黑石板以及在土星上发现黑石板，在接下来的故事中，所有读者都会发出这种疑问：代表着外星文明的黑石板，是否标识着人类的存在毫无意义？有趣的是，据说阿波罗8号飞船上的航天员在月球附近真的发现了一块巨大的黑色石块……在《2001太空漫游》中，克拉克还对计算机和自我意

“进取号”已经带领《星际迷航》航行了43年



《太空堡垒卡拉狄加》模仿《最后的晚餐》的剧照之一，中间那位红衣女郎就是漂亮的Cylon 6号

识进行了思考，大家比较熟悉的日本动漫《攻壳机动队》便是继承了这一精神。库布里克将这一本小说搬上银幕后，很多观众表示电影过于晦涩，曾有媒体报道，“据说当年的嬉皮士们是躺着看完这部电影的，因为影片那无比绚丽的视觉冲击可以让他们体会嗑药后的幻觉快感，甚至有人怀疑库布里克是在吸食LSD之后拍摄了这部影片。”但电影《2001太空漫游》却是影史上最伟大的电影之一。

刘慈欣如此表示对《2001太空漫游》的赞赏，“记得20年前的那个冬夜，我读完那本书后出门仰望夜空，突然感觉周围的一切都消失了，脚下的大地变成了无限伸延的雪白光滑的纯几何平面，在这无限广阔的二维平面上，在壮丽的星空下，就站着我一个人，孤独地面对着这人类头脑无法把握的巨大神秘……”被科幻迷们亲切称呼为“大刘”的刘慈欣也许就此开始了他的《三体》构思。笔者非常个人地认为，《三体》是目前国内最优秀的科幻小说，没有之一，这是一本无论从立意、情节、人物都堪称上乘的作品，讲述了地球在即将被三体文明毁灭的情况下，一个被世人认为生活颇颓废的人类社会学学者以一种奇妙的方式解决了问题。意裔美籍物理学家费米曾经说，“假如外星人存在，我们怎么不知道呢？”这就是著名的费米悖论，可以解读为：如果人类能用100万年的时间飞往银河系的各个星球，那么外星人只要比人类早进化100万年，现在就应该来到地球了。大刘在一个漂亮的故事背后，用架构出来的“宇宙社会学”回应了费米悖论，大刘在书中写道：“宇宙就是一座黑暗森林，每个文明都是带枪的猎人，像幽灵般潜行于林间，轻轻拨开当路的树枝，竭力不让脚步发出一点儿声音，连呼吸都必须小心翼翼：他必须小心，因为林中到处都有与他一样潜行的猎人，如果他发现了别的生命，能做的只有一件事：开枪消灭之。在这片森林中，他人就是地狱，就是永恒的威胁，任何暴露自己存在的生命都将很快被消灭，这就是宇宙文明的图景。”至于为什么必须“消灭之”，大刘提出了“猜疑链”和“科技爆炸”，本着不剧透精神，这里就不再赘述。



《星际迷航》10部电影在线观看地址：

http://www.tudou.com/playlist/id/4541616/

《太空堡垒卡拉狄加》电视剧在线观看地址：

http://www.youku.com/playlist_show/id_1985087.html

《太空漫游》四部曲图书购买地址：

http://product.dangdang.com/product.aspx?product_id=20077496

《攻壳机动队》动画片及剧场版在线观看地址：

http://www.youku.com/playlist_show/id_837519.html

《三体》+《三体2——黑暗森林》科幻世界书城淘宝店购买地址：

http://item.taobao.com/auction/item_detail-0db1-f16a23e1d324b0659351b534585052ca.htm

其他大宇宙和外星人作品还有很多，像《星球大战》《变形金刚》这样的名作，在国内更是拥有大量爱好者，于是就有了这些专题论坛和网站。

星球大战中文论坛：http://www.starwarsbbs.cn/

变形金刚中国联盟：http://www.tfclub.com/

如果对天文和太空感兴趣，网上还有不少地方值得一看。

中国太空网：http://www.spacedaily.cn/

这是一个太空咨询、知识和研究的综合网站，包括一些天文相关的软件介绍，同时提供和宇宙太空相关的节目视频，如英国BBC频道的《宇宙行星探索记》等。

星友空间站：http://www.skylook.org/

除了天文相关的信息以外，还有关于UFO、外星人和天文器材的文章，不是十分严肃的天文科学网，更倾向于为宇宙爱好者们服务。

我们一起"穿越"吧

"时间"是个很迷人的概念，"时空旅行"是个很迷人的话题。笔者曾设想过很多次如果回到过去，见到当年的自己该说些什么，也想过很多次如果能够回到唐朝，该带些什么东西，还想过很多次如果有天能前往未来，是不是应该赶紧背诵一下彩票号码……当今盛行的"穿越"小说正是满足了大家如笔者这般的心理而流行起来的，只是大多人的想法和笔者一样，一点技术含量都没有。

科幻中的"时间"和"时空旅行"则更为严谨，力求科学性和可操作性，这方面的作品和理论层出不穷，为此产生的争论也从未停止。不过咱们不是做研究讲理论的，那需要太多的物理知识和太多的大脑沟回，本着"娱乐至上"的态度，来看看这些建筑在这些高深理论之上的成品。

英国老牌科幻剧《神秘博士》是世界上最长的科幻连续剧，它就是一部"娱乐性"非常强的时空作品。"博士"是一名时间领主，他的能力就是穿越时间，而他用来穿越的飞船，是伪装成蓝色警亭的TARDIS。"博士"带着他的旅伴穿梭往来于各个时间和空间，结识各种宇宙物种，观赏全宇宙的美景，比如一个星球的诞生和毁灭，当然还要解决时空裂缝带来的种种问题。全片带有浓烈的英伦复古气息，虽然是科幻，但并没有试图营造出传统的"高精尖"科技氛围，而是在一块名为"科幻"的画布上，用一根名为"浪漫"的画笔，绘出一副名为"冒险"的画作。



"博士"的TARDIS外表看来就像一个警亭，内部却另有天地

相比之下，罗伯特·海因莱因的小说《你们这些回魂尸》中的"时间"概念，就使得不少人晕头转向了。笔者实在不知该怎样去讲这个故事，讲来讲去恐怕将自己也绕了进去。主人公既是自己的母亲、父亲，又是自己的儿子、女儿，这样充满矛盾和令读者想不通的情节，也正是这类时间悖论作品的有趣之处。

其实简单说来，时空旅行不外乎奔向未来和回到过去两种可能。相对来说，奔向未来略微直接一些，毕竟那是没有发生过的事，不考虑回来可能的话，未来可以随便想象。而只要涉及到回到过去，就出现了多种可能性，所产生的结果也复杂得多，远不是我们通常所想的那样，如果回到过去就可以高唱"大不了从头再来"。如《时空罪恶》这部小成本独立制作影片，全片仅用4个演员和几个简单场景就讲述了一个时空穿梭的故事。在这个故事里，主人公想要回到过去改正一个错误，结果错误依然是"错误"，而且这回的"错误"恰是由于回到过去而引起的……因成了果，果又成了因，因便是果，果亦是因，因果循环，没完没了。

为了解决这样的"悖论"，给时空穿梭一个合理的解释，于是有了"平行世界"之说。博尔赫斯在《小径分岔的花园》中这样描述："时间有无数系列，背离的、汇合的和平行的时间织成一张不断增长、错综复杂的网，由互相靠拢、分歧、交错，或者永远互不干扰的时间织成的网络包含了所有的可能性。在大部分时间里，我们并不存在；在某些时间，有你而没有我；在另一些时间，有我而没有你；再有一些时间，你我都存在。目前这个时刻，偶然的机会使您光临舍间；在另一个时刻，您穿过花园，发现我已死去；再在另一个时刻，我说着目前所说的话，不过我是个错误，是








个幽灵。”

已故青年科幻作家柳文扬的作品《一日囚》中，以这种错综复杂的时间网为基础，讲述了一个悲观又残酷的故事。一位囚犯被判处永远生活在同一天，成为一名“时间囚犯”，对于他来说，永远只有今天，没有明天。他失去了对时间的正常认知和体验，在时间的漩涡中饱受精神折磨。

除了偶尔出现的突发事件外，大多数的时空旅行还是要有设备支持，也就是我们所说的“时间机器”。“时间机器”这一概念最早由英国作家威尔斯（前不久那部由汤姆·克鲁斯主演的《世界大战》便是根据威尔斯的小说《大战火星人》改编）提出，来自于他在1895年发表的科幻小说《时间机器》，这也是有着“英国凡尔纳”之称的威尔斯的第一部科幻小说。这么多年来，不管是科学家还是科幻爱好者，从没停止对时间机器可行性的研究，不过到底能不能实现始终也没有定论。倒是网上流传着这样一个验证妙方：

1.准备一张厚厚的、防水的、质量好的纸，至少要100克的，但表面不能太光滑，防止墨迹脱落。

2.在纸上用郑重的语气写上，给我的第N代子孙，我是你的祖先XXX，出生在XXXX年，我留下这张纸的时间是XXX年……

3.按照以上基调写完这封信，明确提出要你的子孙坐时间机器回来看你。

4.最后别忘了说一句：“如果你们那个年代还没发明时间机器，请继续封存这封信。”

5.用一个绝对可靠的保险箱把这封信存起来，当然，要非常小心，保证几百年后你的子孙必然会看到。

6.如果一切顺利，几分钟之内你就可以看到你的子孙坐着时间机器轰然而来……

《神秘博士》在线观看地址：
http://www.youku.com/playlist_show/id_2815526.html

《你们这些回魂尸》在线阅读地址：
http://read.anhuinews.com/system/2005/02/25/001143008.shtml

《时空罪恶》在线观看地址：
http://v.youku.com/v_show/id_XNTc5NzM4MjA=.html

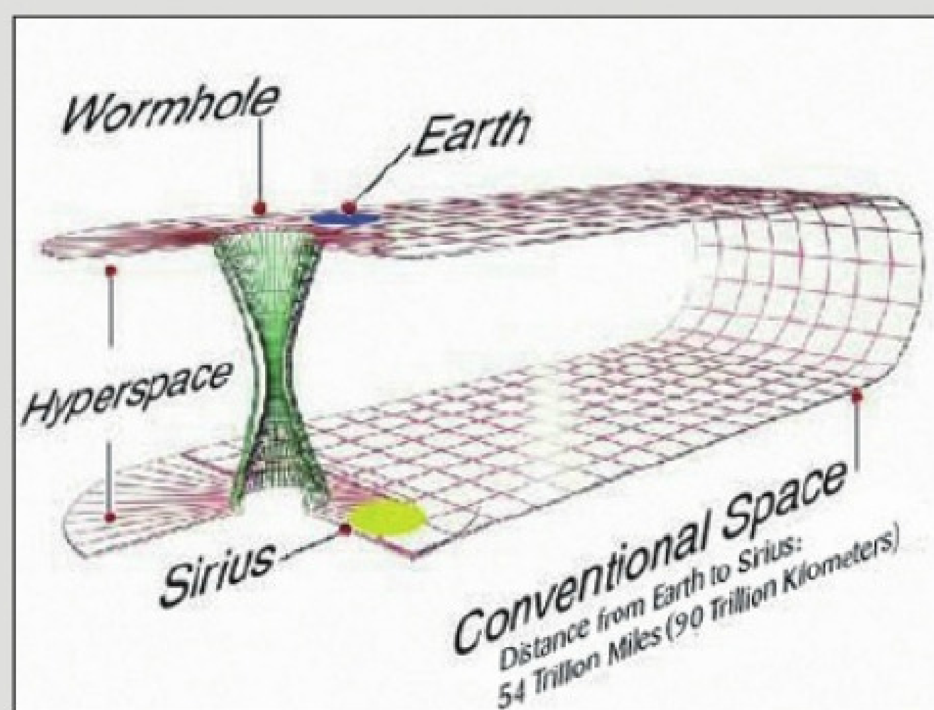
《小径分岔的花园》在线阅读地址
http://www.tianyabook.com/waiguo/boerhesi/wg/b/boerhesi/000/007.htm

《一日囚》在线阅读地址：
http://book.zhulang.com/1070/15545.html

《时间机器》图书购买地址：
http://product.dangdang.com/product.aspx?product_id=20254889

想看更多有关时空的作品，可以参考豆瓣上的这个豆列：http://www.douban.com/doulist/64973/，收集了165个与时空相关的电影和书籍，并非都是完全的科幻作品，此豆列还在不断更新中。

想要深入研究关于时间的理论，不妨来看看相对论。中国相对论网：http://mass.org.cn/，这里提供了较全面的国内相对论资料，也有其他相关网站和论坛的链接。



流行的“虫洞”理论图，只是“理论”

◀ 经典的“时间机器”模型

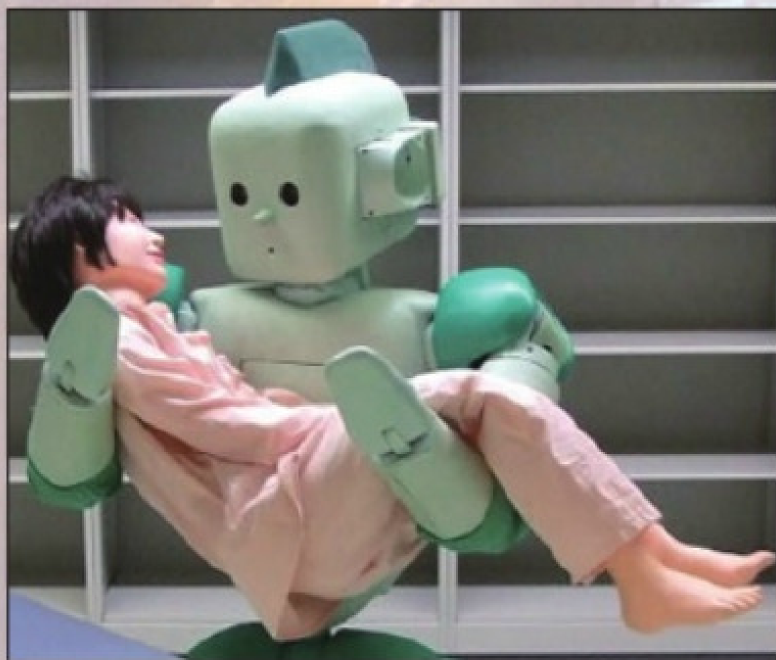
科技"改编"生活



指针可以倒转，时间可以倒流么？

下面来跟笔者一起幻想这样一幅场景：清晨6点，卧室墙壁自动换为早晨的颜色，嵌入墙壁的音响不时传出清脆的鸟鸣，被这些唤醒的你取过机器人递来的水杯一饮而尽，随手将杯子扔向空中，杯子自动分解成氧气团后在屋内消散。这时床铺已经清理、蓬松、消毒完毕，缩入墙壁之中，原本床的位置摆上了餐桌和餐点。你和父母一起享用早餐，一边吃饭一边通过信息墙了解到今日天气和要闻。今天的课程是生物，不必到学校就可以完成。你来到学习室，戴上虚拟现实头盔与老师连线，接入生物模拟环境……

这个想象看起来很粗浅，也很没有新意，更像是在马桶上、车站前用来打发时间的胡思乱想或者"懒惰使人进步"的证明。但幻想不是小孩子的专利，更是每个人对美好生活的向往与憧憬，谁不愿意让生活更便捷更惬意呢？爱因斯坦曾经这样说，"想象力比知识更重要，因为知识是有限的，而想象力概括世界上的一切，推动着进步，并且是知识进化的源泉。"



机器人保姆一般按小时收费，如果选择脸型需要另外付费

总说"艺术源于生活而高于生活"，科幻呢，则是"改编"生活。

出于人的本性，想象往往从与自身联系最密切的地方开始。



两部科幻与两套科幻

■星河

前一段读了两部外国科幻新作，虽难称上佳之作，但毕竟还可一读，不妨在此推荐一番。

一部名为《终极理论》（重庆出版社），封面耸人听闻地标注着"爱因斯坦生前最害怕人类知道的秘密"，让人以为是那类哗众取宠的所谓"科技新理论"，但浏览之后发现竟是科幻小说。购得回家细读，虽不能说是多么精彩的科幻佳作，但至少逻辑清晰，故事紧凑，科学方面也没有太大的问题。作者还巧妙地借用了一些科技史中史实人物，制造出一种"真实"之感。——考虑到这毕竟是一个悬念故事，因此不再多言。

另一部名为《太空异客》（新星出版社）。初读起来，故事不是热闹精彩型的，却能抓住你一直读下去。整体感觉颇具好莱坞大片的气势：多重线索、推进方式、最后一分钟营救等等。最主要的，科技细节是重头戏，无论是太空宇航方面还是生物医学方面，作者都是以一个个逼真的科技细节来推进故事的。美国著名悬疑大师斯蒂芬·金在封面上告诉大家：苔丝·格里森的小说我一本都不会错过。我不知道这一点是否言过其实，但就我自己的阅读感受来说，至少这部小说还真有些迈克尔·克莱顿的味道。

说到迈克尔·克莱顿，还要提及目前出版的一些科幻新译作。比如《侏罗纪公园》《失落的世界》《刚果惊魂》《神秘之球》《猎物》的"克莱顿经典?纪念版"（译林出版社），以及《红火星》《绿火星》和《蓝火星》的"火星系列"（华文出版社）。

很多人知道迈克尔·克莱顿是因为电影《侏罗纪公园》，其实这位后来因写作科幻而位列全球富豪名单前茅的作家，曾孜孜不倦地苦写了多年，以笔名发表过多篇作品，却一直默默无闻，直到1969年署名"迈克尔·克莱顿"的《安德洛墨达危机》问世才使他声名大噪。2008年11月4日，迈克尔·克莱顿以年仅66岁之身溘然西去，为我们留下了众多脍炙人口的佳作名篇。

美国科幻作家K.S.罗宾逊的"火星系列"气势磅礴，宏伟壮丽，宛若史诗：在"红火星"时代，那里还是一个荒无人烟的世界。随着人类引入大量植被，"绿火星"时代来临了，但人类并未满足现状，他们还在火星表面造出了大片海洋——一个美丽的"蓝火星"诞生了。与改造一颗行星相伴随的，是勇士们面对陌生环境的求生意志，是拓荒者之间错综复杂的矛盾纷争……它们分别获得了科幻界的两项最高奖：雨果奖和星云奖。不过据说——仅仅是据说，译笔不佳，因购来后尚未来得及阅读，因而难以置评。

星河其人

多年来扛着中国唯一专职科幻作家头衔的星河，孤独而坚强地守住科幻创作的旗帜，在文学界为科幻赢得了尊严和话语权。星河代表着目前中国科幻作家群体的中坚力量，他的个人博客地址是：http://blog.sina.com.cn/u/1218425482，博客中登有他的科幻小说、评论等，还有他那满布奇怪符号的日记（喜欢解谜的科幻迷可以尝试破译）。

还记得《机器猫》中有一种记忆面包么？只要把书本上的文字印在面包上吃下去，就能记住这里全部的知识，这是多少学生梦寐以求的应考法宝。医生都希望有一把万能工具，听诊、开刀、拔牙全靠它；建筑工人们想像盖房子能像折纸一样简单；IT狂人们则想象电脑可以叠起来放进钱包，还有科幻作品中常见的城市飞船、保姆机器人等，都是会常常用到的与生活息息相关的东西。

虽然这些只是天马行空式的幻想，但谁又敢说这些不能成为现实呢？叶永烈的《小灵通漫游未来》在20世纪50年代描绘的气垫船、飞行车、机器人、人造气管、可视电话、大型瓜果、环幕电影、人工降雨等，如今不都一一实现了么？威尔斯在19世纪写出的《隐身人》，如今以纳米技术制造出负折射率的"元材料"，以及通过控制电磁场来使光线绕过物体表面的技术下，也要成真了，更别说网络、模拟游戏、克隆技术这些"小儿科"。

本着"大家好才是真的好"的信念，也有不少人着眼于全人类的需求，科幻作品也从描述个人生活逐渐覆盖到人类生活的各个领域。比如科幻作家王晋康的小说《替天行道》关注到农业，描述了种子的奇异历史，提出了基因工程的种种可能性。柳文扬写有小小说《保护动物》，人类不再是地球主宰，变成了"国家一级保护动物"，大家熟悉的电影《后天》则探讨了全球环境和气候问题。

科幻作品的另一个重要题材就是科技发展对人类的影响：一味的高科技真是好事么？人类对高科技的掌控有极限么？人类的命运会因为高科技而改变么？

科幻小说家阿西莫夫早在上个世纪40年代就提出了"机器人三定律"，后来在80年代扩充为"四大法则"——

第零法则：机器人不得伤害人类整体，或袖手旁观坐视人类整体受到伤害；

第一法则：除非违背第零法则，机器人不得伤害人类，或袖手旁观坐视人类受到伤害；

第二法则：除非违背第零或第一法则，机器人必须服从人类的命令；

第三法则：在不违背第零至第二法则下，机器人必须保护自己。

这几条准则成为阿西莫夫小说中机器人的行为准则和故事主线，包括他著名的《基地》系列和《我，机器人》等，在不同作品中这些准则还有扩充和变更。好莱坞明星由威尔·史密斯主演的电影《我，机器人》正是改编自由阿西莫夫的作品《我，机器人》和《坚硬的电线》。这几条准则，由于其对机器人与人之间关系的现实意义，也为日后很多科幻作家所借鉴，更成为现实中"伦理机械学"这一学科的逻辑基础。

除去"看得见摸得着"的机器人，"虚拟现实"也是"影响人类生活"的科幻热点题材之一。加拿大作家威廉·吉布森1984年的作品《神经浪游者》将虚拟空间与现实生活重叠，成为赛博朋克开山之作，"虚拟实境"概念也由此展开。在网络时代，人类到底会处于怎样的地位？在虚拟世界中，权力和战争会变成怎样一种形态？美国科幻作家弗诺·文奇1987年所做中篇小说《真名实姓》也属这一类型，并曾在《科幻世界》杂志上连载。故事讲述人类通过与大脑相连的设备直接进入网络，以一种超越传统意义黑客的"黑客"身份，在网络中搭建"意识"城堡，"大巫师"为所欲为，在以"信息"为武器的战斗中，宛如"上帝"。

"虚拟实境"概念也成为科幻影视作品的宠儿，大家熟知的《黑客帝国》《攻壳机动队》不必多说，其实更有早于《黑客帝国》的电影《移魂都市》，主人公在一次意外中发现自己所处的世界只是一个实验基地，为了研究人类的灵魂，幕后黑手随意改变着这个城市的外貌，并在大家熟睡时替换掉他们的记忆，今天的售票员一觉醒来可能就变成了艺术家，所有人都浑然不知。还有与《黑客帝国》同年的电影《十三阶梯》，主人公创造了一个虚拟世界用来研究人类行为，在他用"意识"进入这个世界时不慎导致一个"虚拟人"觉醒，发现其所处世界是不真实的，在主人公试图阻止这个"虚拟人"进入真实世界的过程中竟突然发觉，自己所在的这个"真实世界"其实也是别人虚拟而出的……

那么我们呢？我们现在的世界是真实的么？至少笔者到现在还没发现什么"破绽"，如果你发现了Matrix的"后门"，一定要告诉我哦。

《小灵通漫游未来》
http://www.douban.com/subject/1933479/

《替天行道》在线阅读地址：
http://novel.kehuan.net/200608/20060820173745.shtml

《保护动物》在线阅读地址：
http://novel.kehuan.net/200412/20041222235354.html

《后天》在线观看
http://v.youku.com/v_show/id_XMTYxMDM3NzY=.html

《基地》购买
http://product.dangdang.com/product.aspx?product_id=9208872

《我，机器人》
http://v.youku.com/v_show/id_XMjIxNzk1NDQ=.html

《神经浪游者》中译本修订版
http://sonic47.blogbus.com/files/12417176590.pdf

《真名实姓》幻想商城购买
http://shop.sfw.com.cn/goods-299.html

《移魂都市》在线
http://v.youku.com/v_show/id_XMTU3NDExNTY=.html

《十三阶梯》
http://v.youku.com/v_show/id_XMjc5MDc3MzY=.html

如果对机器人情有独钟，那么可以来机器人爱好者：http://www.roboticfan.com/，这里不仅有各种机器人相关资讯，也有关于机器人制造方面的信息。如果对赛博朋克感兴趣，可以参考影像作品收集豆列：http://www.douban.com/doulist/182961/，包括电影和动画。

如果不满足于娱乐，想加入研究行列，那么可以加入由一群热爱科学的年轻人创办的集智俱乐部：http://www.swarmagents.cn/。这是一个以复杂系统为背景，研究和讨论关于自由意志、人工智能、虚拟世界等等前卫科学的场所。除了网络上的交流，他们还会定期举办一些线下活动。

老板，来一个“贝多芬”芯片

人类对自身局限性的不满也许自人类有思考能力后便存在，无论是中国神话还是欧美宗教，都有对能拥有“熊的力量、豹的速度、鹰的眼睛，狼的耳朵”这样超出人类本身能力的无限向往。笔者小时候想力大无穷，不会被高年级同学欺负；长大一点想有超强记忆，解决背书考试难题；再后来思想境界提升，则想成为体力智力战力全能选手，维护世界和平……

在科幻世界中，也有着多种多样的人体改造题材，不同于神话和宗教的魔法巫术，这里的改造凭借的是“科学”二字。科幻中人体改造大体可分为三类：自身改造、结合改造和新的衍生，每一类中又用多种多样的实现方法。

先来看自身改造，这是在保留肉身的情况下，对自身功能的改造。美国漫画《美国队长》中的“队长”就是这样的改造人，他本是一个普通人，为了参军接受了人体改造计划，被一种特殊射线照射，而变成有着惊人力量的超级战士，他不仅力大无穷，拥有超强的格斗技能，还可以冬眠并免疫所有疾病。像这样针对人体某一项或多项功能改造的科幻作品数不胜数，有改成大力士的，也有改成飞毛腿的，有改成可以飞翔的，也有改成可以长时间潜水的。这样的改造也有主动和被动之分，主动的大多有求生、复仇之类的目的性，改造自身突破极限，是为了达到这些目的。而像“蜘蛛侠”这般不小心被改造的类型，则大多会有一段时间的适应期和迷茫期，而最终选择不同的道路，有的利用能力去保卫地球维护正义，也有的利用能力谋取利益为非作歹。正所谓能力越大，责任越大，破坏力也越大……

结合改造是将人体与其他物质结合起来的改造。常见的有机械改造，比如大家熟悉的《机械战警》系列，大脑完整但身体残缺的警官，被改造成为身披铁甲、四肢机械的“超级战警”，既拥有机器人的作战能力，也拥有人性、记忆和良知。如今这样的机械改造已经应用于生活，与神经系统的直连的机械手，可以接受脑到手的指令发布而进行活动，主要用来帮助肢体残障人士。还有一种常见改造就是芯片植入，美国迈克尔·克莱顿早期作品《终端人》中，主人公患有精神疾病，医生治疗他的方法，便是在他的大脑深处植入电极，以向大脑传送由电脑控制的脉冲。受这部作品的影响，一位英国人真的在自己手臂中植入了这样的芯片，可以通过特殊的信号，将自己神经的指令发向计算机，然后由计算机来帮他完成他所想要的动作。

也许在不久的将来，你突然想感受一下音乐的魅力时，可以直接说：“老板，来个贝多芬的芯片。”

产生新衍生的改造相对复杂一些。这种改造完全脱离了人的肉身，不再执着于突破人体极限，而是将人的“思想”或者说“灵魂”抽离出来，放入另一种载体之中。王晋康所作《黑匣子里的爱情》中，男女主人公被转化为“生命全息码”，他们在全息胶片中恋爱，当再次还原为人类后，女主人公怀孕了……虽然这只是一部调侃性质的作品，但其人类新衍生的概念却并非开玩笑。而在电影《割草者》中，一个低智商青年被科学家用来进行电脑提升智力的实验，他变得越来越聪明，越来越强大。危机出现时，他转化为纯意识形态，让思想在数字空间永存。这种改造方式也将哲学带入科幻，人类到底是什么？思想和肉体哪个更重要？哎呀这个问题太深奥了，就此打住。

科幻作品中对人的改造不仅仅限于单独的个体，也有大范围的集体改造。科幻作家韩松所著的《青春的跌宕》中，新生儿们定期被注射“青春防疫针”，等他们到青春期时，年龄和心理都不再成长，一直保持青春的状态，直到有一天突然死亡。这些“青年”从机密资料中得知自己没有经历正常的人生，于是开始反抗。

除了这样涉及伦理的集体改造外，更多的集体改造意在反映政治、社会和人性。美国科幻女作家南希·克雷斯的《西班牙乞



戴上耳机，前往未来

■凌晨

这个未来在500年后，银河系边缘的空旷中，“宁静号”飞船正进行着它孤独的走私冒险，每一次都九死一生而不悔。星级联邦与独立派战争中失败的船长和他的大副，亡命驾驶员，从未经训练的天才机械师，高级伴游女郎，金盆洗手的抢劫犯，这一群人驾驶的“宁静号”飞船你敢上吗？你不敢自然有人敢，表面是传教士实际还有秘密身份的中年人，带着被联邦政府当作秘密研究品的妹妹的医生，这么3个乘客给飞船带来麻烦的同时也带来了责任和爱。这就是美剧《Firefly》（中文名《萤火虫》），由曾获艾美奖提名的制作人Joss Whedon制作，在IMDB（全球最大的互联网电影数据库）上获得了罕见的9.5分，这是科幻美剧的史上最高分。该剧的荣誉表上还有2003年艾美奖的电视剧类最佳视觉特效奖，以及两次美国科幻与恐怖电影学院“土星奖”，是科幻剧中名副其实的经典之作。

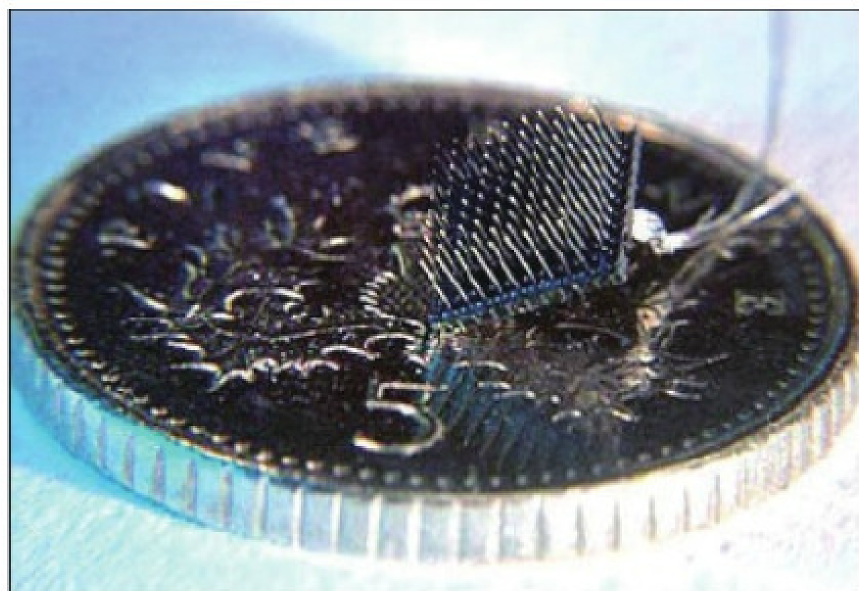
在暑假看《Firefly》，是我的第一个推荐。在线观看地址：www.youku.com/playlist_show/id_1859670.html，下载地址lib.verycd.com/2008/02/06/0000179804.html。推荐它的理由还因为这部美剧只有14集和一部电影，已成绝唱。尽管它的评分很高，DVD发行量更是一个奇迹，粉丝们要求拍续集的呼声强烈，但它还是被万恶的制作方放弃了。另外，片子中假设的未来中文已经是星际官方语言，因而剧中人对话中会时不时地冒出中文词汇，很有趣。

我的第二个推荐是电影《这个男人来自地球》（The Man From Earth），这是部迥异于任何一种类型科幻片的科幻片，没有特效没有打斗没有阴谋没有飞船没有外星人……只有一群知识分子在客厅里谈话，谈话的中心点是如何相信和证实他们中间的一人来自14 000年前。有人说这部电影很闷很傻很无聊，但更多人为编剧的台词、演员的表现、导演的调度所折服，甚至有人评价这部电影是2007年最好的科幻电影。就其科幻的内核来说确实比《变形金刚》之流要高许多。《这个男人来自地球》在线观看：http://www.56.com/u97/v_MjQ1ODM0MTQ.html，下载地址：http://www.dygod.com/html/gndy/dyzz/20071203/7850.html。

我的第三个推荐是电影《WALL·E》，2009年第81届奥斯卡最佳动画长片奖的获得者。下载及有关详细资料见http://www.imdb.cn/title/tt0910970。推荐的理由只有一个——好看，至于为何好看，看了你自然知道了。

凌晨是谁

凌晨是国内不多的女性科幻作家，也是不多的在科幻创作道路上一直坚持的科幻迷，作品散见于各种科幻杂志中。个人博客：http://blog.sina.com.cn/u/1218342472，不过更新缓慢。


硬币上的金属物就是那位英国人植入自己手臂的芯片

丐》三部曲，讲述在一个基因技术突飞猛进的社会，通过基因设计而成的“无眠人”成为人类中的“新种族”。无眠人从小就优于常人，因为不用睡觉，他们比起其他人有更多的精力，而且他们不会衰老，不会生病。当这样与众不同的小集体形成时，人类也就开始了分裂。英国作家阿道司·赫胥黎所著的《美丽新世界》（著名的反乌托邦三部曲之一），同样是基因改造，而这种改造更为彻底，人类成为垄断基因公司和政治人物手中的玩偶，情感、思想、创造力这些人类的本性在基因阶段便被剥夺，催眠和麻醉下的快乐世界就是这个“美丽新世界”。前者是小范围改造带来的阶级矛盾，后者则是涉及到社会的基础和演变，没错，一款优秀的科幻作品，可以将科学幻想变得更具现实意义。



《机械战警》5部
http://www.youku.com/playlist_show/id_1384523.html
《终端人》在线
http://www.tianyabook.com/waiguo2005/k/kelaidun/zdr/index.html
《黑匣子里的爱情》全文在线
http://book.zongheng.com/chapter/531/25677.html
《割草者》
http://v.youku.com/v_show/id_XNzY2NjI0NDQ=.html
《西班牙乞丐》
http://shop.sfw.com.cn/goods-347.html
《美丽新世界》
http://www.amazon.cn/mn/detailApp?qid=1245088847&ref=SR&sr=13-5&uid=476-6202506-0391414&prodid=bkbk506062

如果想了解一下与日漫区别很大的美漫，可以到酷迷网：http://galaxyhero.net/浏览一下，除了美漫资讯外，重要的是可以看到不少汉化作品，其中有不少关于超能力和人体改造的作品。

如果想看科幻作品中反乌托邦流派作品，可以根据这个影视和文学作品豆列：http://www.douban.com/doulist/50266/挑选，其中收集了不少反乌托邦题材的作品，自然包括三大反乌托邦小说《1984》《美丽新世界》《我们》。

“科幻”在网上

正如文章开头所讲，不管是获取资源，还是参与讨论，网络为我们提供了得天独厚的便利，在这个已经变“平”的世界，只要你可以接入Internet，便能够马上“科幻”起来。接下来便为大家介绍一些科幻相关的网站，包括论坛、资讯、在线阅读和书籍购买等，还有部分国内科幻名人的个人博客，通过网络近距离观察下这些战斗在一线的“科幻”战士们。

科幻网 http://www.kehuan.net/

这是一个科幻综合网站，网站前身为“星际浪子”科幻网站，是一个重庆科幻迷在1999年底建立的，2001年网站更名为科幻网，成为现在的样子。

该站内容十分丰富，科幻小说、科幻电影、科幻电视、科幻百科一应俱全。还有科幻壁纸、屏保和音乐等科幻迷们感兴趣的相关下载。更新速度也很喜人，是一个科幻爱好者必收站点。

飞翔·科幻网 http://bbs.flyine.net/

这是一个非赢利性质的论坛，以科幻影视为主打内容。飞翔网坚持不懈的翻译和制作了大量国外科幻影视作品的中文字幕，有如《神秘博士》《星际之门》《星际迷航》等的经典大牌，也有《异性庇护所》《远古入侵》《火星生活》等新剧佳作，造福了国内千百万的科幻影视迷。除了资源提供外，飞翔网也组织和参与一些科幻影视的活动，如之前提到的“《星际迷航》首映”。同时，飞翔网更是一个交流的平台，网友们一起讨论剧情、抒发感想，其乐融融。

水木社区科幻版
http://www.newsmth.net/bbsdoc.php?board=SF

老牌的一个科幻论坛，很多科幻作家当过版主。现在那里还有不少科幻作家出没。精华区内，则有较全面和系统的科幻知识与资源。讨论区内是与科幻有关的话题、辩论与争吵，科幻迷们可以在话题中开眼界，在辩论中学知识，在争吵中共同进步。共同的爱好可以有不同的观点，大家一起在交流中得益。

科幻理论网 http://www.pkusf.net/

由清华、北大、北师大在读研究生创办的网站，多是转载发布关于科幻名家的一些科幻理论，整体是一个较正规和专业的科幻理论站点。只是在版式上显得落后了一些，更新速度也不是很快，但仍是一个寻找专业文献的好地方。

格致 http://gezhi.org/

“一起格物致知；一起享受科学。”是格致网的口号。这是一个聚焦科学技术的社区性网站，为众多作者的Blog聚合，涉及天文、物理、数学等各个领域。网站定位并不是面向普通大众，更倾向于稍专业的人员交流，文章大多质量上乘。

飞客行 http://www.sfw1.cn/ & **迷幻汤** http://mihuan.yo2.cn/

这两个都是提供科幻和奇幻文学作品在线阅读和下载的站点。在网站和众多网友的齐心努力下，收录作品逐渐增多，越来越全面。除收有国内外众多科幻作家的作品外，也同时收有一些科幻杂志，还提供了雨果奖、星云奖、银河奖等精品专辑分类。迷幻汤网站还在不久前开辟新阵地——Asian Fantasy：http://emc2.yo2.cn/，提供英文原版的科幻作品下载。



这个夏天，最该到科幻世界做奇妙旅行

■吴岩

这个夏天，H1N1流感病毒可能仍然在我们周围徘徊，因此，多数情况下，到世界各地的旅游不会被鼓励。但是，有另一种旅游正在等待着你。

这是一种不用出门就行遍天下的旅行，是100多年前法国作家儒勒·凡尔纳所倡导的，能“上天入地下海”的旅游；是英国作家赫伯特·威尔斯所创造的，能进入遥远的未来和神秘的过去的旅游；是黑客帝国所描述的，能将自己大脑连接到电脑网络进而深入虚拟世界的旅游。

跟随着科幻小说和科幻电影，我相信你能有一个异常激动的暑假。

今年暑假，我所推荐的外国科幻作家是罗伯特·海因莱因（Robert A.Heinlein）。海因莱因是20世纪美国科幻小说大师，他在上世纪30～80年代创作了大量科幻作品，最近几年，国内多家出版社都翻译出版了他的小说。我觉得，他的小说特别适合青少年阅读，像中国宇航出版社出版的《星际迷航》就特别具有韵味。小说的主人公都是与我们一样的少年，而他们所进行的则是通过宇宙中神秘的通道穿越星空的冒险。海因莱因能把那些我们世界上还没有的新技术写得活灵活现，他撰写的人们排大队等待进入星际通道的那种景象，让我想到我们正在机场等待班机飞向洛杉矶或者莫斯科。这有什么不可以的？在不太遥远的未来，我们可能就会建立起这样的航天港。不过，你猜小说中派克·亨利高中的孩子要飞到哪里？是“白骨海滩！”Cool!

对了，中国宇航出版社还出版了海因来因的另一本少年小说《穿上宇航服去旅行》，这是一本中英对照的科幻读物。我很佩服出版外文科幻这个计划，它符合科幻读物所传达的那种多文化交流的主旨，要到其他世界之前，先要学好外语，外语是人生斗争的一种武器。当然，这本书的故事也非常有趣，难怪美国华裔航天员焦立中博士特别推荐大家阅读它。

中国作家科幻读物，我推荐杨鹏的《校园三剑客》、王晋康的《十字》和刘慈欣的《黑暗森林》。

《校园三剑客》特别适合小学生阅读，现在已经有10本。其中包含了你所能知道的所有校园内的科幻旅行。作家杨鹏虽然是“70后”生人，但对新一代的孩子特别熟悉。他所塑造的杨歌、张小开和白雪三个人物，各有自己的特长和鲜明的个性，他们疾恶如仇，助人为乐，在时空世界中不断旅行，但却像平常人一样生活在教室、校园、食堂、草场，生活在我们的中间。这是一个中国版的《超人》故事，还记得“超人”吗？对，就是那个平时你根本不知道他有多大能力的克拉克先生，一旦需要，拉掉外面的衣服就显现出英雄本色！

我对中学生推荐的两本读物，是王晋康的《十字》和刘慈欣的《黑暗森林》。推荐《十字》的理由，跟我们正在遇到的流感全球爆发有关。王晋康老师特别关注流行病学研究的进展，为了这本书的写作，他专门向研究病毒学的博士和教授请教，精心构思之后才撰写了这么一本小说。在小说中，整个世界都陷入了怪异流行病的威胁，而人类将怎样拯救自己？王老师给出了他自己的答案。

《黑暗森林》是小说《三体》的续集。这是“地球往事”三部曲中的第二部。小说紧接前面的一部，讲述当地球之外的三体文明获得了地球上已经存在着智慧生命的消息后，立刻锁住了地球上的科学技术，让地球人无法赶上他们的发展，然后，还通过智子系统这些外星人试图获取地球人精神世界的信息。为了抵抗三体生物的这些“小动作”，联合国发起了一个面壁计划，在全球找到了最聪明的人，让他们在沉思中酝酿出如何反抗外来侵略的有效方案。但是，三体人跟地球人之间的较量不断，“面壁者”一个一个被“破壁者”所揭露，他们所设计的思想还没付诸实现，就已经变得没有意义。在这样的情况下，人类还将如何应对？三体的飞船正在向地球方向飞行，这些飞船将怎样毁灭人类？小说非常壮观地回答了上述问题的一部分，并将最重要的问题留到第三集再给读者揭秘。不看这本小说，就不知道什么是残酷、绝望，更不知道什么是希望的光芒。

我认为，这个由于流感而阻碍了大家出游的暑假，如果你能跟科幻读物为伍，可能会获得意想不到的收获。“科学幻想的旅游”是一种心灵的旅行，它让我们对世界的了解更加丰富，也让我们更加向往外部世界，并激发我们未来去探索外部世界、建设我们更好生活的心灵力量。

吴岩介绍

从科幻迷到在北师大开设科幻课程，指导科幻专业的研究生，吴岩的科幻道路为诸多科幻迷羡慕敬仰。吴岩三十年如一日地致力于科幻创作、研究和推广普及工作，目前是中国科幻的导师级领军者。他的个人博客地址是：http://blog.sina.com.cn/u/1212818095，博客中经常发布中国科幻研究动态及科幻图书杂志的出版情况等。

幻译居http://ctsffdb.sfw-cd.com/

此站为汉译科幻奇幻数据库，收集外国科幻、奇幻、恐怖类小说和非小说作品的中文译作信息，提供全面检索。这是一个正在进行中的项目，需要每个人的帮助，网友可以提交新的篇目，也可以补充和完善已收录篇目，经审核后便会编入网站数据库。

豆瓣双峰驼小组

http://www.douban.com/group/SFFT/

联盟英文缩写为SFFT（Fiction & Fantasy Translation），致力于翻译各类科幻和奇幻作品，他们的口号是：“我们是科幻界的翻译狂人，我们是翻译界的科幻疯子！”之前的幻译居就是本组织的项目之一。去年双峰驼自己集资印书，名为《SF非卖品》，收编了近20篇国外短篇科幻小说译作。不管你是想要寻找国外作品译文，还是也想投身于科幻翻译的工作中去，都可以加入这个组织。

sFFan的科幻迷书屋 http://sfbooks.cn（淘宝店）

所卖图书皆为全新正版，应该是国内科幻书籍最全的网上书店了。除了国内出版的科幻图书以外，也有外文原版书籍和一些科普读物。店铺上新速度很快，隔几天就有一批新书上架，还经常有一些科幻组织内部发行的书刊出现。同时，多年的铁杆科幻迷的店主还会提供一些科幻相关活动的信息，更好地为科幻迷们服务。

星之所在科幻书店 http://www.sfway.net（淘宝店）

这个店铺的掌柜叫做时空引航员，是个有15年历史的科幻迷。他硕士出身，也曾在职场打拼，但由于对科幻无尽的爱，他最终辞职，开办了这家叫做“星之所在”的小店。

店内除了各种正版科幻图书外，也有《中国国家地理》《中国国家天文》等杂志出售，还有一些科幻的周边物品不定期上架。

世界科幻奖项

科幻在全球范围内拥有庞杂繁复的创作和欣赏群体，所以也就产生了多个世界级或者区域级的科幻奖项，其中一些大奖在科幻迷眼中不啻奥斯卡、诺贝尔。下面就为读者摘取介绍一些普及较广、历时较长、认可度较高的科幻奖项，如果有兴趣了解科幻、或对科幻不知从何下手，不妨以此按图索骥，毕竟科幻作品众多，众口总是难调，也许别人推荐的“神作”在自己看来并不够优秀不是。

雨果奖 http://www.thehugoawards.org/

这是世界科幻协会（World Science Fiction Society，简称WSFS）所设立的奖项，自1953年起每年在世界科幻年会（World SF Convention）上颁发，为纪念“科幻之父”雨果·根斯巴克（Hugo Gernsback），命名为雨果奖。本奖无奖金，是纯粹的荣誉奖，首先由专门的年会事务会议决定评选项目和评选方式，然后通知会员提名，提名加以集中后制成选票发给会员，最后根据收到的选票进行裁决。奖项包括最佳科幻小说作品奖、最佳科幻影视作品奖、最佳科幻杂志奖（后改为最佳科幻编辑奖）、最佳科幻美术奖、最佳非小说作品奖等。

星云奖 http://www.sfwa.org/awards/

由美国科幻与幻想作家协会（Science Fiction and Fantasy Writers of America，简称SFWA）所设立，每年度由该协会评选和颁发。首届星云奖于1966年，每年评选上一年度的获奖作品。星云奖分设最佳长篇、最佳中长篇、最佳中篇和最佳短篇小说奖，此外还不定期地颁发“特别大师奖”（奖励为科幻做出终身贡献的作家）、“名誉退休奖”（针对老作家）和“布拉德伯里奖”（奖励优秀编剧）。

银河奖 http://www.lcread.com/bookPage/24323/index.html（1986～2007年银河奖历年获奖作品欣赏）

中国科幻小说界最高荣誉，也是大陆地区惟一的科幻小说奖。银河奖设立于1986年，现由《科幻世界》杂志独家举办。2007年，中国科幻银河奖正式更名为银河奖，在原有的“科幻小说奖”和“年度最受欢迎的外国科幻作家奖”基础上，增设长篇奇幻小说奖、中短篇奇幻小说奖和科幻美术奖。

英国科幻奖 http://www.bsfa.co.uk/awards.aspx

英国幻想文学界三大奖项之一，由英国科幻协会（BSFA）于1970年设立，专门颁发给在英国出版或登载的小说。这一奖项的评选基于英国科幻协会会员和英国国家科幻大会会员的投票，候选名单于每年2月公布，颁奖典礼在每年的英国科幻大会（Eastercon）上举行。奖项分为最佳长篇小说、最佳短篇小说和最佳科幻画，同时也会不定期增设最佳非小说类图书的评选。

阿波罗大奖 http://www.quarante-deux.org/prix/apollo.html

法国科幻文学奖，设立于1974年，授予那些在法国出版的法语原创或翻译小说。开始时名为法国科幻小说大奖，1992年与“阿波罗奖（1971年由法国人雅格·萨杜尔设立的幻想文学奖，以纪念阿波罗11号登月成功）”合并，同时改名为现在的形式。阿波罗大奖每年颁发一次，由11名与科幻界无关的作家、评论家、记者和1名科学家组成评委会评选，下设为小说、中短篇小说、散文、翻译小说、翻译短篇小说或合集等项目。

星云赏 http://2009.t-con.jp/award/seiunsyo.shtml

是日本的科幻小说文学奖，建立于1970年，是日本幻想小说界最权威的奖项。此奖项是以雨果奖为范本创设，由每年的日本科幻年会（Japanese Science Fiction Convention）成员投票选出，授奖部门最初有日本长篇部门、日本短篇部门、海外长篇部门、海外短篇部门和媒体部门，之后又增加了电影部门、喜剧部门、艺术部门、文艺作品部门和自由部门。

约翰·W·坎贝尔纪念奖

http://www2.ku.edu/~sfcenter/campbell.htm

此奖项为纪念在1971年谢世的科幻界巨擘约翰·W·坎贝尔而设立，纪念奖的评选范围仅限于上一年度在美国出版的长篇小说。约翰·W·坎贝尔纪念奖通常在每年的7月颁发，地点是世界著名幻想文学的研究重镇——堪萨斯大学。由一个评论家和作家组成的小型评议会会选出三部作品，第一名为大奖得主，二三名的作者则会被请到现场予以表彰。该奖项比较偏重于文学性，有时会选拔出相对冷门的作品。

菲利普·K·迪克奖

http://www.philipkdickaward.org/

是由科幻小说家汤马斯·迪斯科（Thomas M.Disch）于1982年创立的，旨在纪念在这一年辞世的科幻大师菲利普·K·迪克。该奖项的赞助单位是费城科幻协会（Philadelphia Science Fiction Society），评选范围为上一年度的首发平装本幻想小说。指定平装本这个范围，是因为出版社通常会以平装本形式出版不太出名或新出道的作家之作品，所以这个奖项也有鼓励新人、挖掘无名作家的意义。菲利普·K·迪克奖采取评委裁定制，结果会在每年4月份的西北科幻年会（Norwescon）上公布。奖项设有优胜者一名，第二名则被授予“荣誉奖”。



电影《记忆裂痕》改编自菲利普·K·迪克奖的同名小说

“点击”国内科幻名人

刘慈欣：http://blog.sina.com.cn/u/1410162304

人称“大刘”，大陆新生代科幻代表作家，中国科普作协会员，自上世纪90年代开始发表科幻作品，多次获得中国科幻银河奖。代表作有《超新星纪元》《球状闪电》《三体》等。

韩松：http://sfhansong.com/

科幻作家、新华社对外部副主任。代表作有《宇宙墓碑》《2066之西行漫记》《红色海洋》等。

潘海天：http://blog.sina.com.cn/peterpan

跨越科幻与奇幻两个世界，最活跃的幻想作家。代表作有《偃师传说》《大角快跑》《饿塔》等。

杨鹏：http://blog.sina.com.cn/u/1210708282

儿童文学作家及少年科幻作家。主要作品有《杨鹏科幻系列》《装在口袋里的爸爸》《校园三剑客》等。

丁丁虫：http://www.sfview.org/tintin/

科幻文学评论者，科幻文学翻译者，特别专注于日本科幻的翻译与评论。著有《丁丁虫啃科幻》系列，译作有《天狱与地国》《冬至草》《只有你能听见》《花之歌》等。

bruceyew：http://www.sfview.org/bruceyew/

科幻文学翻译者，人称为“BY叔”。已翻译长篇数部如《老人的战争》等，短篇无数，如《人生多美好》《尼罗河上的死亡》《哈里汉堡店》《太空大x》等。



关爱下一代
——《绿坝·花季护航》软件深入评测

■策划 本刊编辑部
■执笔 贵州 逍遥

关键字：绿坝 评测

在家长面前，孩子永远是被关心爱护的对象，于是一款名为“绿坝·花季护航”（以下简称“绿坝”）的网络护航软件横空出世了。这款软件提供网络绿色净化功能，其目的是为保护未成年人免受不良网站毒害，其用意看起来是不错，在很短时间内就引发了网络上的广泛关注，因此我们策划了这次评测。

第一部分 “关爱护航”——使用简介

“绿坝·花季护航”是一款保护未成年人健康上网的软件工具，它提供了识别并拦截黄色图像、色情文章及不良网站及控制上网时间、管理聊天交友、电脑游戏等功能。这些功能看起来对未成年人很有用，能解决许多家长管理孩子上网的头疼问题。

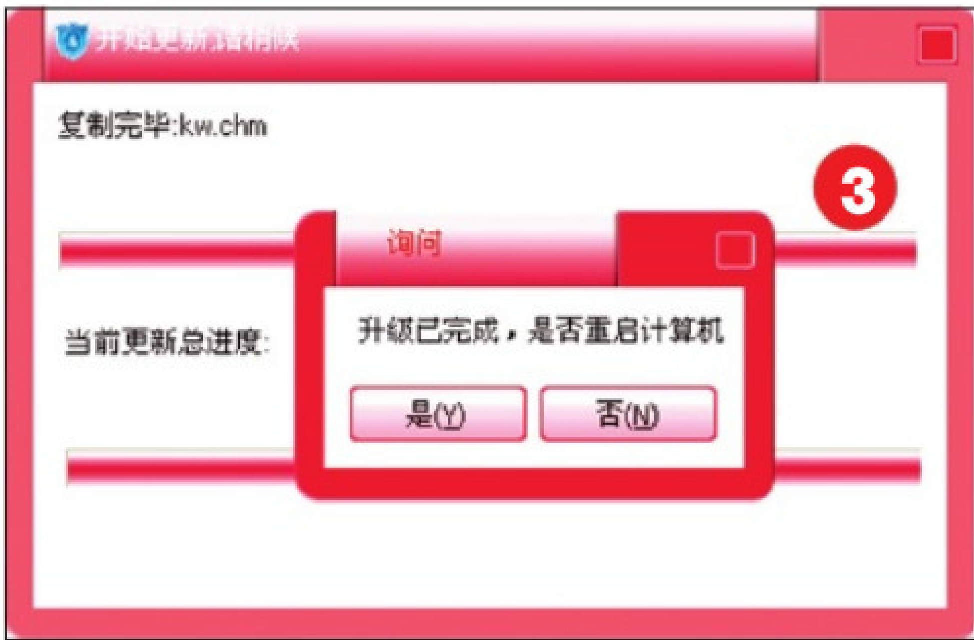


一、简单——安装与默认密码修改

绿坝的安装非常简单，向导式的傻瓜化安装操作，也适合对电脑了解不多的家长们。安装完成后需要重启系统，桌面上就出现绿坝的程序图标。执行绿坝后，出现程序界面，看起来很卡通（图1）。通常安装完成后首要的任务是修改默认的管理员密码，以免孩子胡乱修改或关闭绿坝使保护过滤功能失效。点击界面中的“系统设置”按钮，弹出登录对话框，输入默认的登录密码“112233”，进入系统设置界面。

系统设置界面看起来有些简单，左侧功能栏中的图标色彩和分辨率都显得很简单（图2）。点击“日常维护”→“密码/卸载”，即可修改默认的密码了。在“界面/帮助”项目中可切换程序界面皮肤，在“注册/升级”中可设置自动或手工更新程序。比较繁琐的是，每次升级完成后都需要重新启动系统（图3）。





二、上网时间控制

别说是未成年人，就连成年人也常常会缺乏自制力，沉迷于网络中没完没了。绿坝提供了上网时间控制功能，用户可选择一周7天，每天24小时，哪些时段允许访问互联网，哪些时段不允许访问互联网。

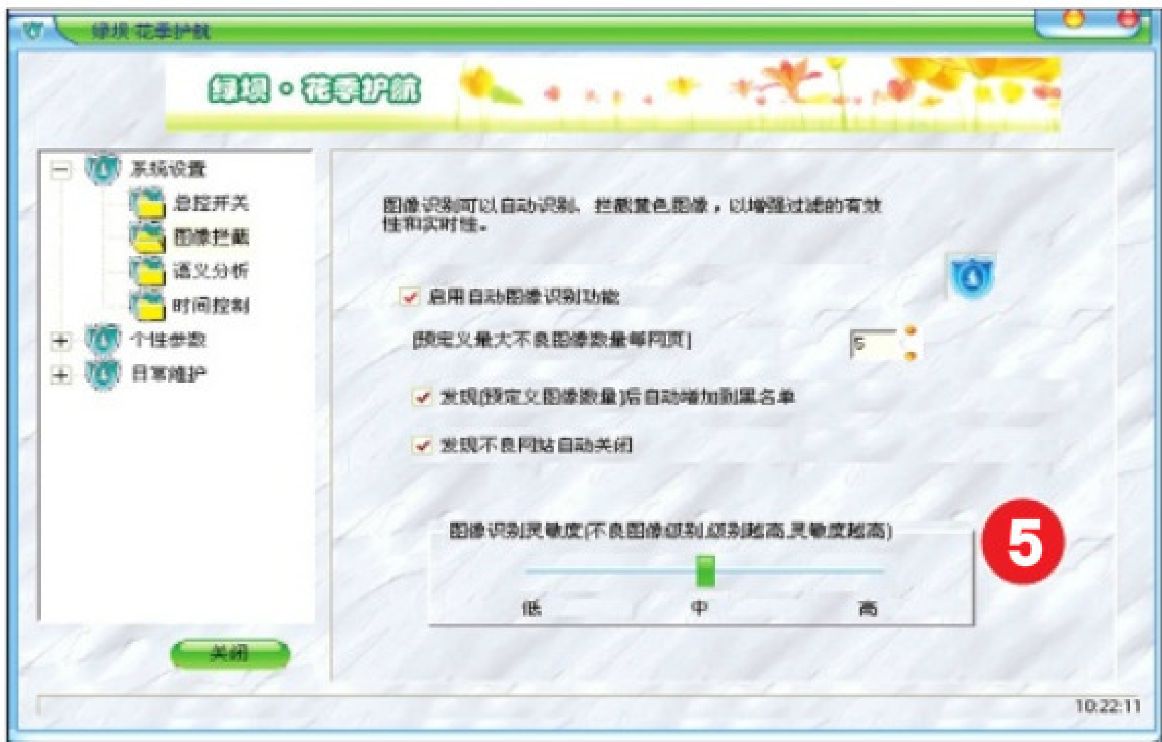
在系统设置界面中点击“系统设置”→“时间控制”，进入“时间控制”界面。在允许上网的时段对应的方框内单击鼠标左键，则方框变为绿色，再勾选“允许上网时间控制”即可。例如图4是设置为周六下午2点至6点允许上网，其他时段不可上网。



三、网络信息过滤与屏蔽

网络上的不良信息，最严重的当属各种色情内容，对未成年人来说是不太适宜的。绿坝提供的色情内容拦截，主要分为图像拦截和文字拦截。

其中，图像拦截可自动识别和拦截各种色情图像，在系统设置界面中点击“系统设置”→“图像拦截”，打开图像拦截界面，勾选“启用自动图像识别功能”即可（图5）。另外，还可勾选“发现（预定义图像数量）后自动增加到黑名单”，当浏览的网站含有的黄色图片数量多于预设置的数量时，软件则会自动将该网址增加到黑名单中。勾选“发现不良网站自动关闭”，当浏览不良网站时，软件会自动关闭浏览器。另外，在下方可调节图像识别灵敏度。

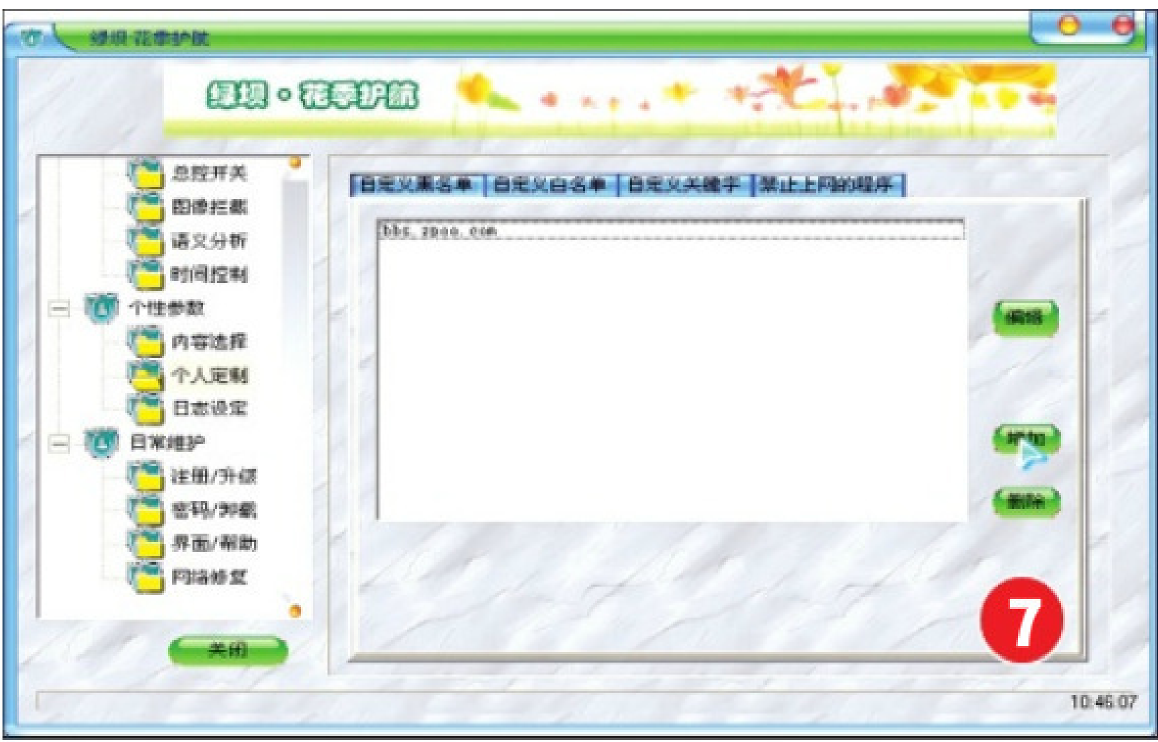


文字拦截功能默认是开启的，通过语义分析技术，软件会自动对打开的网页或文档实时检查，如果发现不健康信息，将对该网页或文档进行关闭。点击“系统设置”→“语义分析”，勾选“开启语义分析”（图6），文字拦截功能就启用了。



设置完成后，退出设置，软件就可从图像和文字两方面拦截色情内容了。另外，还可自定义添加要过滤的网址，在系统设置界面中点击“个性参数”→“个人定制”，选择“自定义黑名单”标签（图7），点击右侧“增加”，弹出输入网址的对话框，输入要屏蔽的网址，确定即可。

开启过滤功能后，当浏览到被禁止的信息时，将会弹出拦截提示窗口（图8），浏览器被关闭同时该网址被添加到黑名单中。

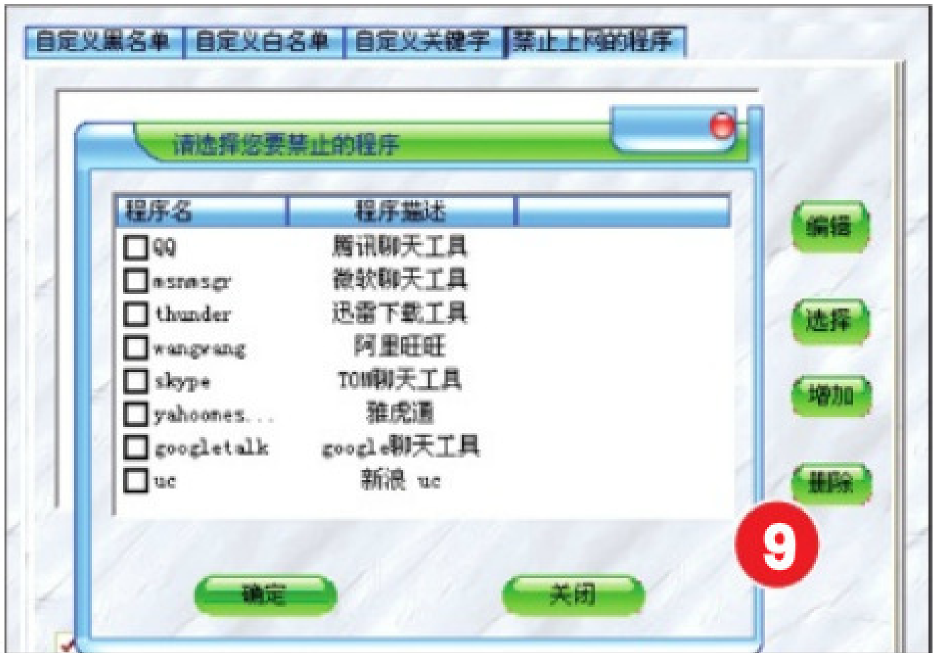




四、聊天与游戏控制

聊天和网游也会让缺乏自制力的未成年人沉迷，绿坝也提供了相应的控制功能。

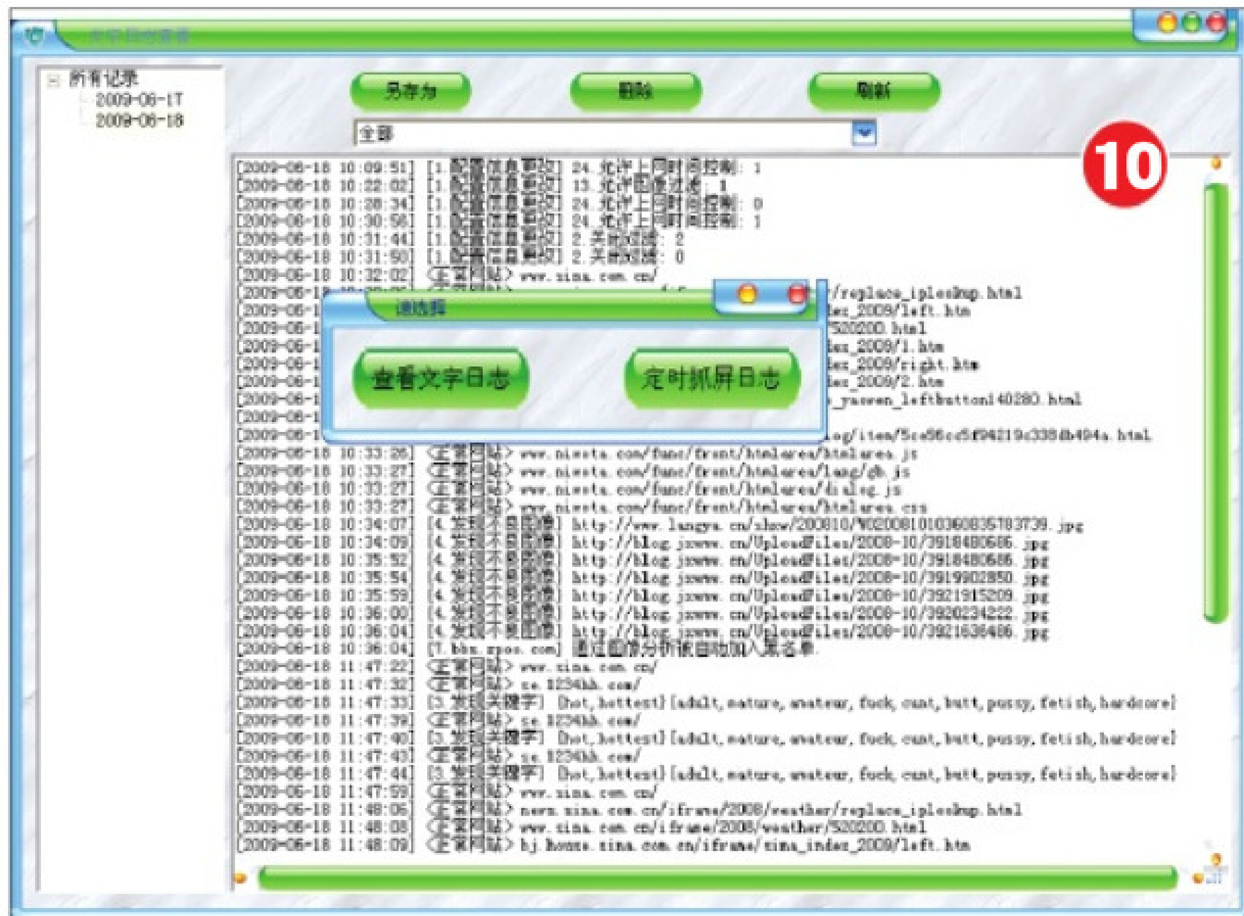
在上面的“个人定制”界面中选择“禁止上网的程序”，点击“选择”按钮弹出对话框，勾选需要进行禁止的聊天工具，并勾选“启用程序上网控制”，即可禁止网络聊天（图9）。在“个人定制”界面中选择“禁止上网的程序”，点击“增加”按钮，在弹出对话框中输入要禁止的网络游戏的启动程序文件名，保存后即可禁止该网络游戏。



五、监视上网一举一动

绿坝还提供了“日志查看”功能，可用于查看孩子是否在未许可的情况下使用了电脑，及电脑操作和网络上的一举一动。

在软件主界面中点击“日志查看”，登录进入日志查看界面，点击“查看文字日志”，打开文字日志查看窗口。在文字日志窗口中，详细记录了各种上网信息，包括访问的网站链接地址、页面内容信息、是否包含黄色或其他禁止访问的内容（图10）。点击“定时抓屏日志”，打开屏幕日志查看窗口，可查看到每个日期时段的抓屏记录。通过文字与图片日志，就可清楚地了解到电脑的使用情况。

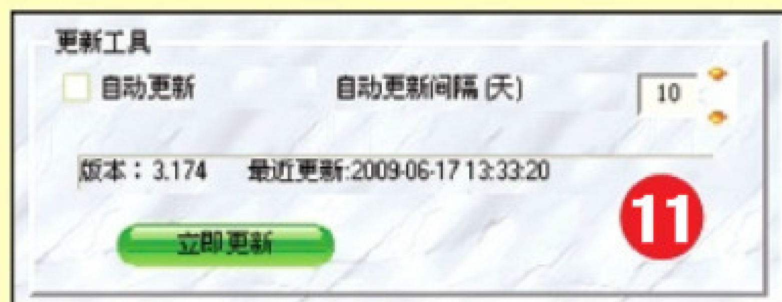


第二部分 功能深入评测

网上的各种不良信息如洪水猛兽很凶恶，以至于13岁的初中生都会发出“很黄很暴力”的感慨，如今有了绿坝护航，网络是不是就很绿色了，让学生们感叹“很绿很纯净”呢？涂抹上的绿色究竟能否足够的安全，又或只是一个表象？来看看深入的评测。

声明：

在笔者进行测试时，所使用的绿坝为当时的最新版本，版本号为“3.174”（图11），更新日期为“2009-6-17”，本文不排除由于版本变动造成的与测试结果差异，评测使用干净的WinXP SP2系统。



一、密码保护

绿坝的一切控制和过滤功能都是通过系统设置完成的，为了保护系统设置不被非法修改，绿坝要求进行密码验证，如果密码可以随意破解，那么所有其他功能都形同虚设。

据网上传言，绿坝的密码被小学生在20分钟内就破解了，传言不知真假，不过下面就来一起验证一下，绿坝的密码是不是不堪一击。

破解1：密文替换

打开“我的电脑”，进入Windows系统分区下的“\WINDOWS\system32”目录（通常为C:\WINDOWS\system32），在其中可看到名为“Kwpwf.dll”的文件，其大小为32字节。右键点击此文件，选择使用记事本打开，可看到其中有一串数字和字母内容。这串字符其实就是绿坝密码通过MD5加密后的密文（图12）。将这串字符全部删除，输入如下的字符内容：

D0970714757783E6CF17B26FB8E2298F

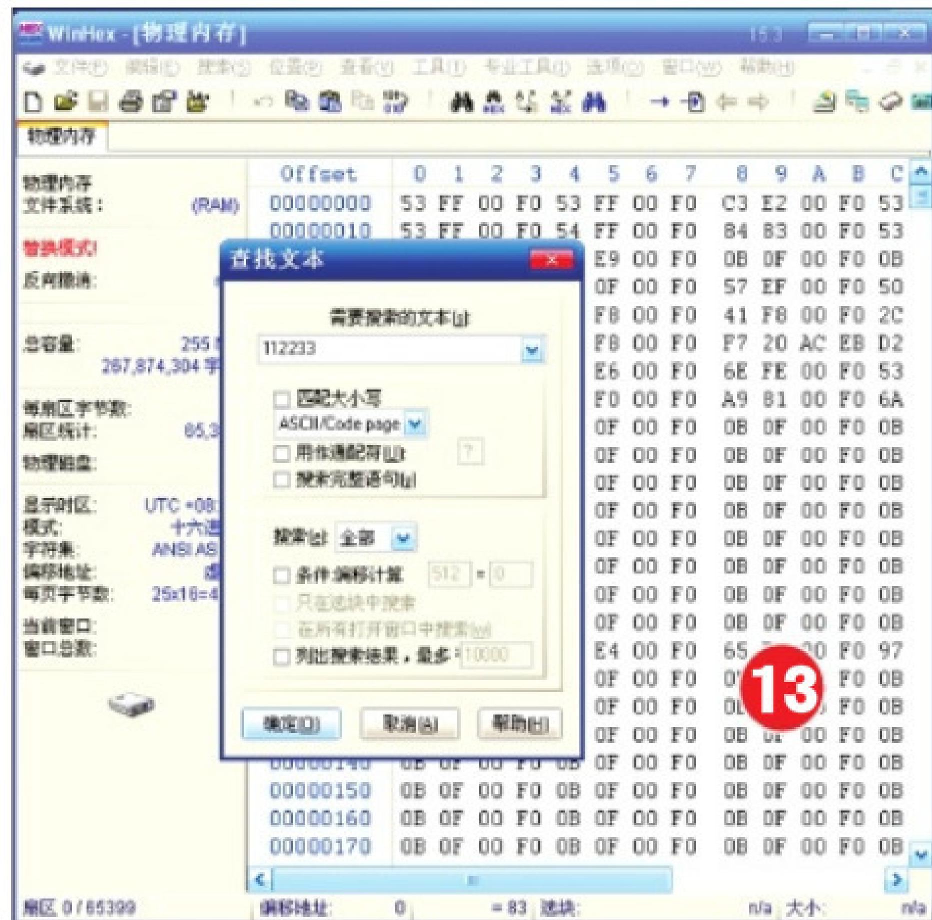


保存文件后，绿坝的管理员登录密码就被恢复为默认的初始密码“112233”了。也就是说，在安装了绿坝的电脑上，一个小学生也可轻易通过修改“Kwpwf.dll”文件中的内容，破解管理设置密码，从而获得控制权。

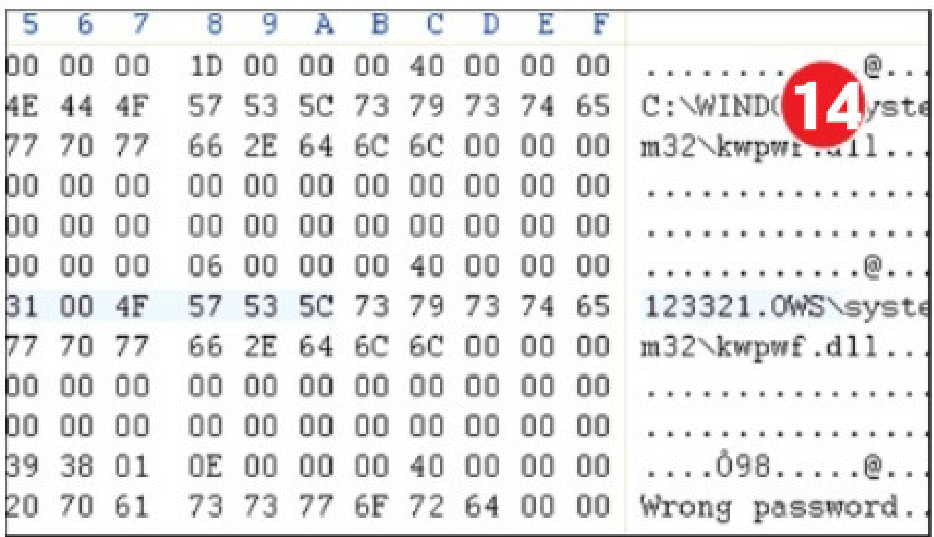
破解2：内存搜索，惊现万能密码——7895123

“内存搜索”是一种非常简单而古老的破解技术，通常用于破解一些软件的密码认证。“内存搜索”的原理是根据一些软件在验证密码时，会将软件正确的密码调入内存中，与用户输入的密码进行对比，如果对比相符允许登入，否则弹出密码错误对话框。因此，通过搜索输入的密码在系统内存中的位置，在其附近处就可能找到正确的密码。

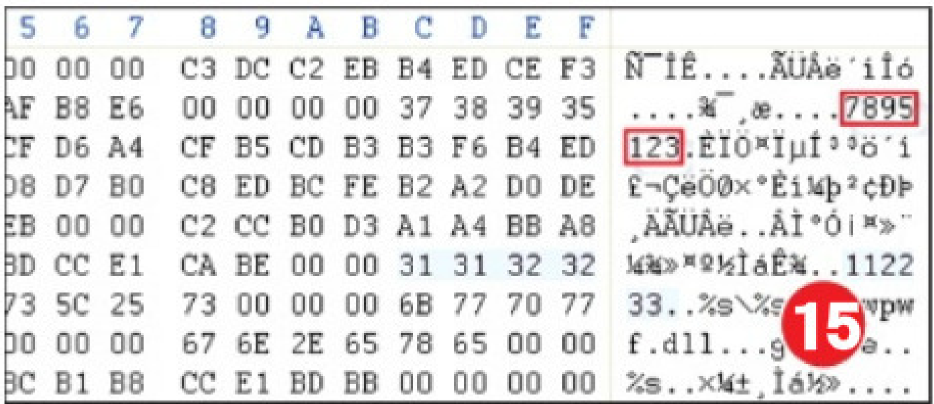
从网上下载一个名为“WinHex”的16进制编辑软件，执行WinHex，然后打开绿坝系统设置登录空口，随意输入字符，这里我们输入默认的“112233”，点击确定按钮，肯定会弹出一个密码错误的提示对话框。先别关闭此对话框框，切换到WinHex程序，按下Alt+F9组合键，或点击菜单“工具”→“打开RAM”命令，打开编辑主内存窗口。在窗口进程列表中选择“物理内存”，点击确定按钮，弹出确认对话框，确定后即可查看到内存中的数据了（图13）。



窗口中显示的是内存中的十六进制数据，看起来很头疼，不过通过搜索功能，就可很容易地确定所输入密码的位置。点击菜单“搜索”→“查找文本”，打开查找对话框，输入刚才输入的密码特征字符串“112233”，点击确定按钮，就会自动搜索定位到内存中的“112233”数据处了（图14）。



不过第一个位置处看不到任何有用的信息，按下F3键，可继续查找第二个位置处。在第二个“112233”数据附近，可看到一串特殊的明文数字——“7895123”（图15）。这串数字大有玄机，在密码登录框中输入“7895123”就可成功登录绿坝系统。也就是说，无论家长将绿坝的密码设置成什么，孩子都可使用“7895123”这个万能密码登入系统设置页面。



点评：

上面的验证非常简单，不精通电脑的用户也可轻易突破绿坝的系统设置密码认证。通过动手验证，说明绿坝的密码验证功能是不堪一击的，对软件有深入了解的用户，可能会更清楚这些验证漏洞不仅仅是安全性不完善而已，而完全是不该存在、不该出现的严重且弱智的安全漏洞。

二、自我保护

警察抓罪犯，如果遇到罪犯反抗怎么办？警察如果没有足够强的自我保护能力，很可能反而会成为罪犯的攻击目标。在电脑上也同样如此，作为一款监控禁止非法操作的软件，如果连自身的安全都保护不了，还谈什么监控呢？号称要保驾护航的绿坝，自我保护能力如何呢？

测试1：终止进程

绿坝软件执行后，会在系统中产生多个进程，如果能将这些进程终止，那么绿坝也就完全失效了，所以绿坝软件的进程顽固性决定了其自我保护能力的强与弱。在考验一款安全软件的自我保护能力如何时，专业的评测者常常会使用一些如IceSword、Wsyscheck之类的Rootkit工具，进行强制终止进程的测试，看看绿坝在这些工具的面前表现如何。

执行Wsyscheck工具，勾选绿坝的5个进程“XNet2.exe”“MPSvcC.exe”“HncEng.exe”“Gn.exe”和“XDaemon.exe”，在右键菜单中选择“结束选择的进程”命令（图16）——就这么一个简单的操作，绿坝的所有进程就全部结束了。



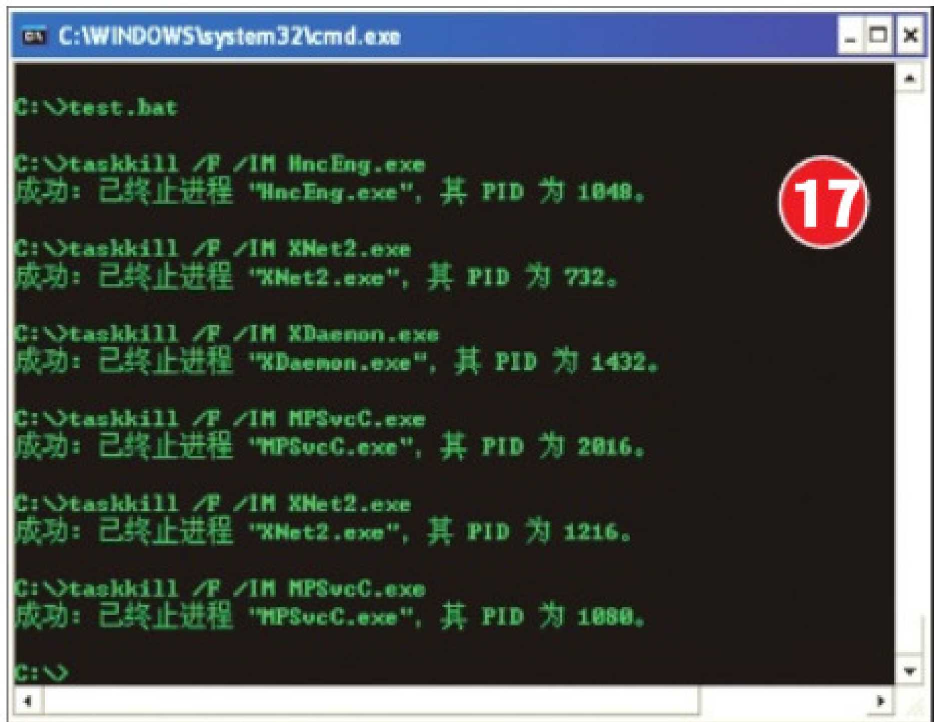
绿坝的表现是让人失望，事实上任意一款完善的安全软件，都不会这么轻易被Wsyscheck所结束，例如KV2009、卡巴斯基之类的杀毒软件，即使退出主程序取消监控功能，其后台进程也不会被类似的工具终止。

测试2：降低标准

绿坝毕竟是新推出的一款软件，所以对它要求别那么严格了，进行一些简单的测试。

打开记事本，写入如下内容：

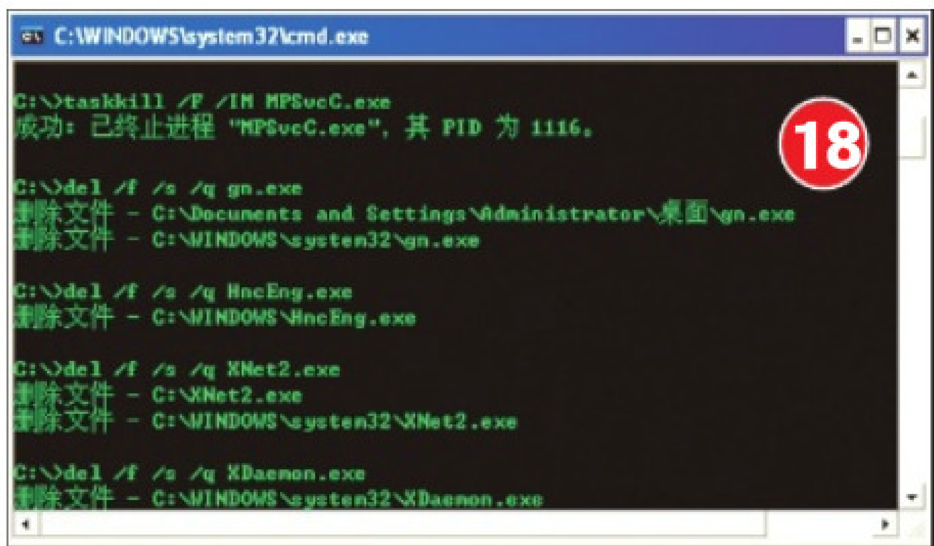
```
taskkill /F /IM gn.exe
taskkill /F /IM HncEng.exe
taskkill /F /IM XNet2.exe
taskkill /F /IM XDaemon.exe
taskkill /F /IM MPSvcC.exe
taskkill /F /IM XNet2.exe
taskkill /F /IM MPSvcC.exe
```



将文件保存为“Test.bat”，双击执行保存的文件，闪过一个黑窗口后绿坝又再次消失了（图17）！这个结果更加让人震惊，作为一款带监控功能的安全软件，竟然会被系统自带的“Taskkill”命令终结进程，其进程自我保护能力之弱确实很弱。

测试3：删除文件测试

杀毒软件为了保护自身，即使在杀毒软件未执行时，也会禁止任何对杀毒软件所在目录及自身文件的修改删除操作。而绿坝似乎很无所畏惧，一旦其进程被上面的任何方法结束后，绿坝所有程序文件都可任意删除（图18），从而导致整个软件报废瘫痪。



测试4：禁止服务测试

点击“开始”→“执行”，输入命令“Msconfig”，回车后打开系统配置实用程序。选择“服务”标签，勾选“隐藏所有Microsoft服务”，在剩下的服务列表中可取消对绿坝的两个服务“HNC Engine Service”和“MsPowersvc”的选择（图19）。切换到“启动”标签，取消绿坝启动项目“Xnet2”。重新启动系统，再执行绿坝，将会弹出错误提示对话框，说明禁止服务可以终止绿坝的功能。



点评：

从上面的几个测试中，可看出绿坝进程、服务及文件的自我保护能力不太乐观，本刊曾经对一些山寨杀毒软件进行评测，其自我保护能力甚至都强于绿坝。另外，在第一项验证测试中，之所以出现密码可覆盖修改、内存截获、暴力破解清空，其根本原因也是由于绿坝对自身进程文件和内存保护不足所导致的。而且通常最普通的软件也会对自身进行加壳压缩，防止软件被反编译破解，而绿坝软件未进行任何加壳处理，等于向攻击者敞开了大门。

三、过滤测试

虽然说绿坝的自我保护能力不怎么好，不过如果孩子还在10岁以下，只会上上网浏览网页，估计还是对绿坝无招的。过滤软件最重要的是过滤功能，既要过滤掉全部不良信息，又要不妨碍正常浏览。测试表明，多数色情图片和文字都能被绿坝过滤，下面进行一些特殊测试。

测试1：误判测试

如图20所示，这是一张色情图片吗？当然不是，这是一个教小孩子用CorelDraw画樱桃小丸子卡通画的“Coreldraw教程：绘制卡通插画樱桃小丸子”（http://www.52dede.com/a/200812/22/1229958120357_3.html）。这个教程在网上转载非常多，但在绿坝中这个卡通画教程页面中的多张图片都会被识别为“不良图片”加以过滤（图21）。



为什么会出现这样的情况呢？图片被识别为不良图片的原因，只是由于其主色调为“黄色”，也就是通常的皮肤色，至于是卡通人物还是动物，绿坝根本无法准确识别。这里有一个比较有趣的小猪图像（http://pic4.sdnews.com.cn/NewsImg/2007/6/16/U1221P1T1D13244327F21DT20070616162102.jpg）（图22），在绿坝中也被识别为不良图像而屏蔽掉。

测试2：变色测试

这里为准确测试绿坝的色情图片过滤功能，我们在本地搭建了一个网站，建立了一个包含前面小猪图片的网页。这里对小猪图片进行了调色处理，分别生成了几种不同色调的小猪图片，将其嵌入网页中（图23）。在经过绿坝过滤后，我们发现除原图外，作过色调变换处理的图片只有最左边两张被过滤掉。

一张被绿坝过滤的图片，只要色调略有变换处理，绿坝就无法识别，说明绿坝完全是依赖皮肤色的色块进行图像识别处理的，这种过滤方式会漏掉少量的色情图片。



绿坝的色情图片检测原理

绿坝的图像检测进程从待检图像队列中获取图像数据，先归一化图像尺寸，然后分离肤色区域和非肤色区域，在对肤色区域关系进行分析后去除干扰，提取区域的特征送入已训练SVM（支持向量机，一种简单的人工智能技术）分类器。当图像被检为色情图像后送入人脸检测器，若人脸不是主要部分便确定为色情图像。

绿坝对色情图像的识别严重依赖于图片的颜色和形状，如果图片中有大片类似皮肤的肉色或黄色，那么图片就被识为可疑图片。再进一步识别该图片是否人脸占主要部分，用以避免出现大幅人脸识别为色情图像问题。这种方法非常不可靠，如果色情图片色彩不为黄色，比如黑人的裸照、一些黄色漫画等，都会被漏过。网上也有第三方测试表明，绿坝的误杀比较严重。

测试3：文字过滤

看过了绿坝的色情图片过滤功能，来看看它的文字过滤功能如何。

在测试中发现了一个惊人的问题，当使用IE打开某小说站点时，绿坝成功拦截，但当使用360安全浏览器或其他非IE浏览器时，绿坝却不能识别同一个网页中的黄色文字信息。



这些都是绿坝过滤的"黄色"图片？

点评：

绿坝的图像过滤功能表面上看起来似乎是有用的，但当真正使用绿坝一段时间后，才会发现绿坝对色情图片是"宁可错杀三千，决不放过一个"。以笔者为例，在2009年6月19日登录视频网站Tudou（http://www.tudou.com），竟然弹出绿坝过滤不良信息的窗口。打开绿坝的文字日志才发现土豆网页中有多个图片属于不良图片，以至土豆网被列入了黑名单。

关闭绿坝过滤功能后，查看这些图片，发现绿坝的判断都是误判（图24），影响到了正常浏览。至于绿坝的文字过滤功能，对于一般的黄色网站是可能识别的，但兼容性很不好，IE之外很多浏览器都无法支持。

四、限制聊天

绿坝中提供了一个聊天控制功能，可禁止QQ、MSN、Google talk等常见的聊天工具，那么具体功能如何呢？



测试：QQ聊天

在绿坝中启用禁止聊天功能，将QQ、MSN等所有聊天软件统统添加到黑名单列表中，此时使用QQ账号登录时，会提示无法连接服务器，使用代理连接也不行，看来绿坝确实禁止了与各种聊天软件服务器的网络连接。尝试一下在浏览器中打开WebQQ网页（http://web.qq.com/），可发现能成功登录，并能正常聊天（图25）。

点评：

除了QQ外，MSN、Gtalk等聊天工具也提供了Web网页聊天方式，迅雷也提供了Web版，绿坝还需要加上限制网页聊天的功能。

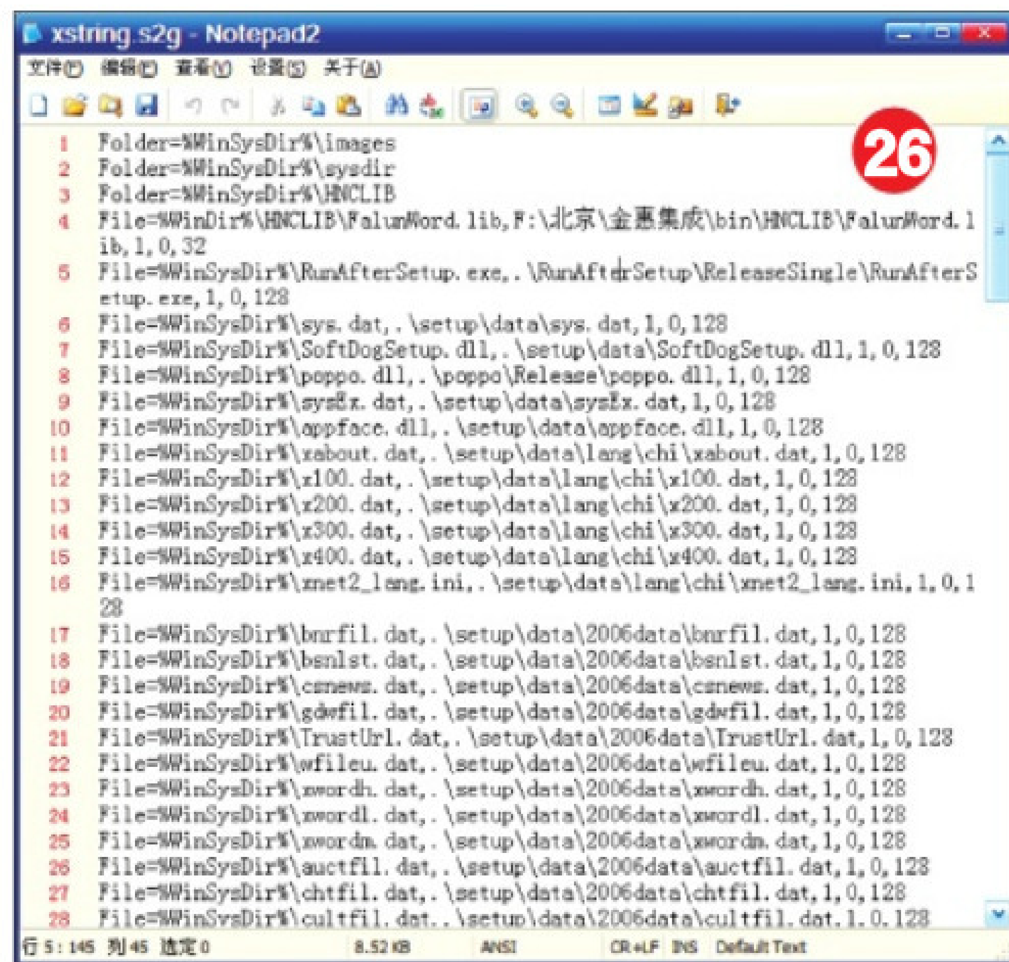
五、卸载测试

一款安全类软件的卸载应该是干干净净，不可像流氓软件一样留下垃圾一片。

测试1：安装

通常来说，只有驱动程序之类才会直接安装到Windows系统目录下，其他软件都只是将一些必要的DLL、SYS文件之类放在系统目录中。而绿坝这款软件一反常规，将自身所有的程序文件全部放在关键的系统目录之下，甚至不给用户选择路径的机会。

用记事本打开"C:\WINDOWS"目录下的"Xstring.s2g"文件，里面包含了绿坝的所有文件安装路径信息（图26）。在这里可看到绿坝所有程序文件都放置于"%WinDir%"和"%WinSysDir%"目录下。"%WinDir%"和"%WinSysDir%"是一个系统环境变量，表示Windows目录和系统目录，绿坝甚至将文字和图片日志等记录文件都放在系统目录下。

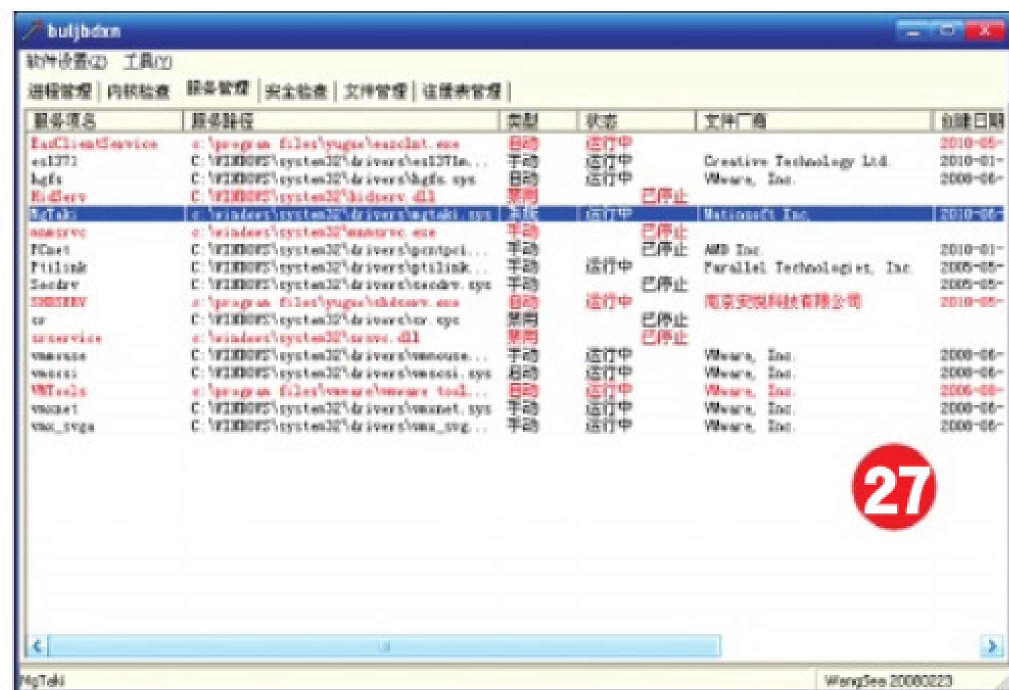


虽说绿坝的体积并不大，但将所有不必要的文件都放在系统目录中，这会产生大量的垃圾，导致系统执行过慢，甚至崩溃等不稳定因素。

测试2：卸载

流氓软件有一个最典型的特征——难以卸载，绿坝表现如何呢？在"开始"菜单和控制面板的"添加删除程序"中是找不到绿坝卸载方式的，要卸载绿坝只有进入软件主程序的系统设置界面。

在系统设置界面中点击"卸载"按钮，卸载软件后重启系统，再打开Windows系统中的任务管理器，可发现所有绿坝进程已消失了。但当我们打开Windows目录和系统目录时，将会发现残留了大量的垃圾文件，最典型的就是"HNCLIB""Log"和"Snap"等文件夹。另外，如果使用ICESword、Wsyscheck之类的反Rootkit工具，在服务管理项目中还可看到绿坝在系统中留下了一个名为"Mgtaki"的服务（图27）。该服务对应的文件为"C:\WINDOWS\system32\Drivers\Mgtaki.sys"，是一个疑似国外防火墙软件的驱动文件。这个残留的服务是自



动启动的，以驱动的方式进行加载，但会影响用户系统的稳定性。

值得一提的是，“Mgtaki”服务采用了Rootkit技术，也就是通过对系统内核进行操作，可实现隐藏自身的目的。因此使用系统中的服务管理工具是看不到此服务的，必须使用IceSword、Wsyscheck之类的反Rootkit工具才能让其现形。

“Mgtaki”服务对应的文件是“Mgtaki.sys”。右键查看此文件属性，在“版本”标签页中可看到该文件所属公司为“Matinsoft Inc”，文件描述为“GoldLock Driver”（图28）。在网上以“Matinsoft”为关键字进行搜索，发现这是一家软件公司（http://www.matinsoft.com/），其开发的软件产品名为“金指环GoldTach个人防火墙”，其功能中包括“能自动进行网页内容过滤”。



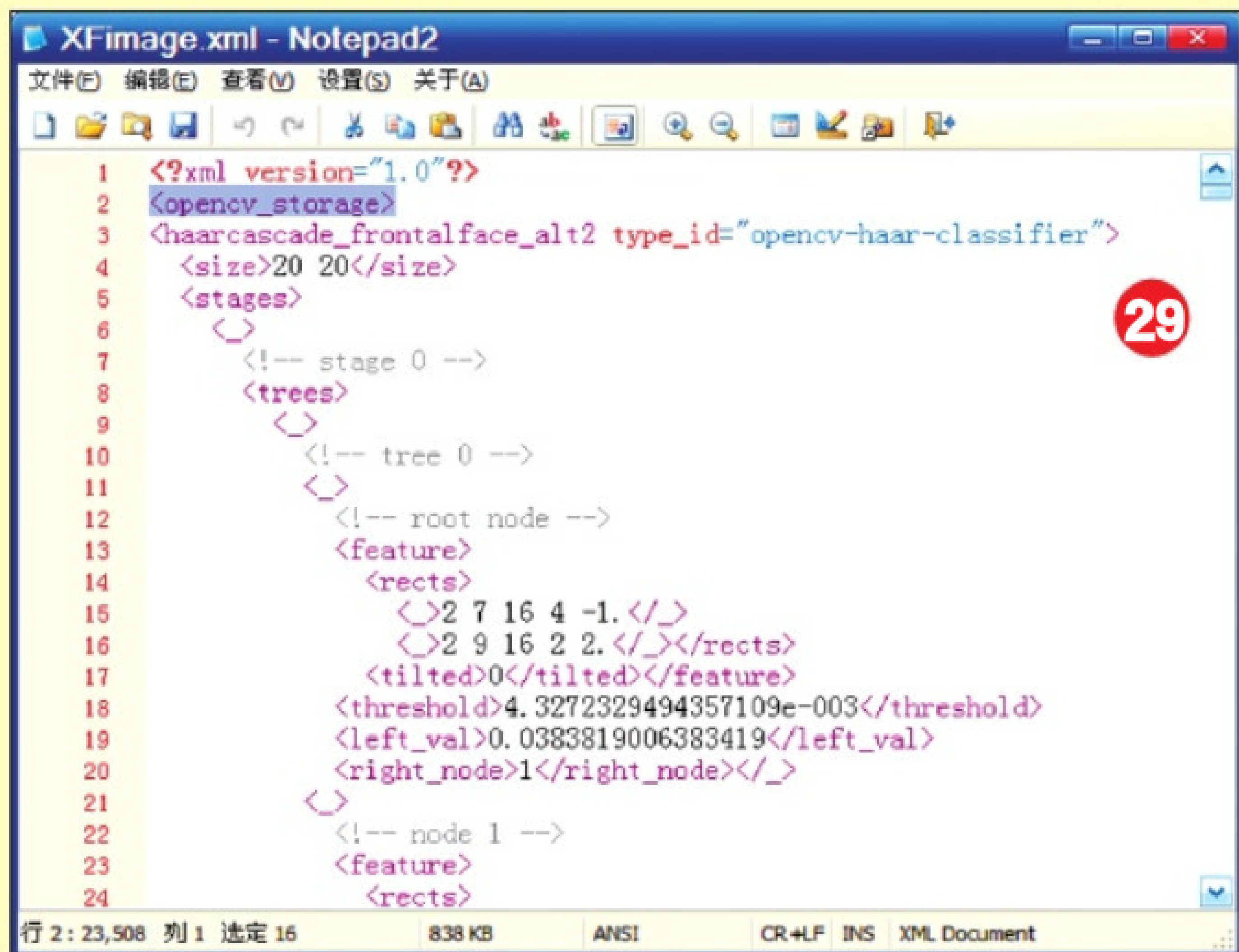
绿坝的人脸检测技术

绿坝的图像过滤功能，使用了OpenCV的Haar分类器进行人脸检测，这一点很容易得到证明。用记事本打开系统目录下的“XFImage.xml”文件，在文件中赫然显示着标记，这是OpenCV典型的XML撰写结构（图29）。

另外，在绿坝中使用的“Cximage.dll”“CImage.dll”“Xcore.dll”和“Xcv.dll”等，也来自OpenCV的库文件。对普通用户来说，无法反汇编这几个DLL文件，不过只需查看一下这几个文件属性就可得知了。以“Cximage.dll”为例，查看其文件属性，在“公司”信息中可看到“Pizzolato Davide - www.xdp.it”的标识（图30）。很显然，这个文件并非来自绿坝开发公司，从网上搜索也可得知“Cximage.dll”文件属于CxImage类库，及“可实现图像文件的类型转换，也可实现在内存图像数据的类型转换，并且使用很方便。它的作者是：Davide Pizzolato，主页：http://www.xdp.it/”之类的信息。而且通过对比MD5值，发现绿坝中使用的Cximage.dll与CxImage类库中的文件的MD5值完全相同，这是最直接的一个证明。

当然OpenCV不是不准许被别的程序软件所使用，但它的使用有一个BSD许可证协议，BSD要求如果再发布的是二进制类库/软件，则需要在类库/软件的文档和版权声明中包含原来代码中的BSD协议，但事实上在绿坝的版权说明和“Cximage.dll”等几个库的文档中均未包含BSD协议。

在测试时发现，由于受到国内外媒体的指责，绿坝在最新的3.174版本中终于加入了BSD协议。



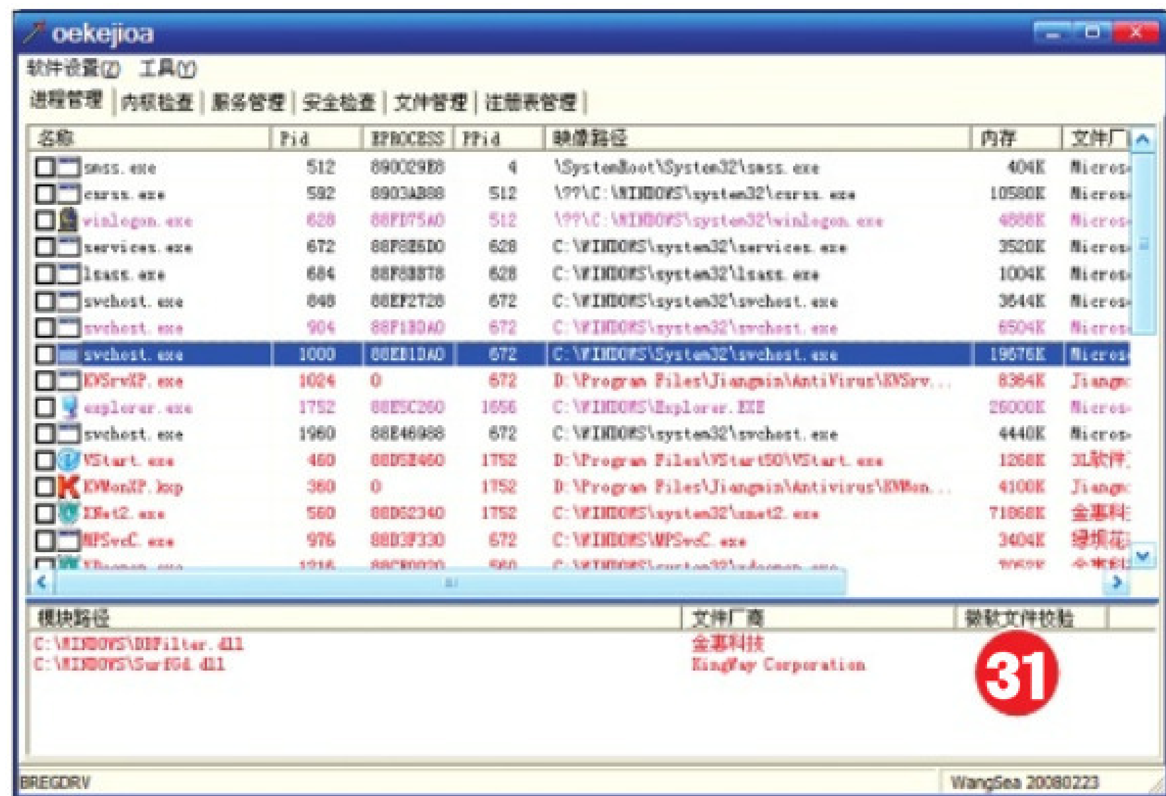


六、隐私测试

绿坝能否很好保护用户个人的隐私呢？首先，最直接的就是绿坝的屏幕截图功能，如果登录网银、游戏之类时，用户输入的账号或密码找回信息等都可能会被屏幕截图功能拍到。当然，屏蔽截图功能是可取消的。

测试1：进程注入

首先以管理员身份登入系统设置页面，将绿坝的所有监控功能全部关闭掉。然后执行前面介绍的工具Wsyscheck，选择“进程列表”标签页，在进程列表中可看到许多紫色醒目的进程，表示进程被第三方的DLL文件注入。选择其中的“Svchost.exe”进程，再点击菜单“软件设置”，勾选“模块服务简洁显示”命令，将会在下方的DLL模块中看到两个非法的DLL注入模块“DBFilter.dll”和“SurfGd.dll”，这两个模块的文件厂商都是绿坝开发公司（图31）。



即使杀毒等安全类软件，开启监控时也不会注入到“Svchost.exe”进程中，“Svchost.exe”进程很敏感，通常是用于启动RPC服务、共享服务、打印服务等与信息数据传输有关的服务。这不禁让人很奇怪，既然关闭了所有的监控功能，为什么绿坝还要在如此重要的系统进程中注入两个DLL模块呢，其中是否有不可告人的秘密？

此外，绿坝还对IE浏览器进程注入DLL，在监控时将发起大量的全局DLL钩子，也就是说，用户所浏览的网页、聊天内容、下载的文件、信箱里的邮件、游戏的账号、编写的文档等，都可被绿坝轻易截获，但是目前没有证据表明其已经这样做了。

测试2：端口开放

如果安装了防火墙，将会发现绿坝进程“XNet2.exe”在系统中打开了两个端口1234、1026（图32），这两个端口的连接情况不明，但可肯定不是升级时所用的端口。不信可进入系统设置界面手工进行更新，可发现此时会连接到IP地址是203.171.236.231的80端口上，这是绿坝官方网站。更新完成后，连接会自动关闭，但1234、1026这两个端口却是一直保持监听状态，这难免让人猜测，用户被过滤的数据会不会被盗取呢？

vmware.exe	932	TCP	127.0.0.1	1053		
VStart.exe	460	UDP	127.0.0.1	1027		
XNet2.exe	560	TCP	119.1.57.160	2798	203.171.239.94 (河南省郑州市IDC机房)	80 (http)
XNet2.exe	560	TCP	119.1.57.160	2797	203.171.239.94 (河南省郑州市IDC机房)	80 (http)
XNet2.exe	560	UDP	0.0.0.0	1234		
XNet2.exe	560	UDP	127.0.0.1	1026		

32

七、漏洞测试

绿坝的目的是阻止不良信息，但它本身的安全性存在着严重的漏洞，导致绿坝反而成为黑客或攻击者的帮凶。

测试1：超长的URL测试

在绿坝3.17及之前的版本中，存在着一个缓冲区溢出漏洞，由于绿坝对用户输入的网址未作严格的过滤限制，因此输入超长的网址会造成浏览器崩溃。黑客攻击者通过精心构造的URL地址，欺骗绿坝用户执行，就可让绿坝用户电脑自动下载任意木马病毒程序。



这个远程溢出漏洞最先是由密歇根大学研究人员发现的，他们提供了一个漏洞演示地址：http://wolchok.org:8000/，访问这个页面，点击页面中的“Crash Browser!”按钮，安装了绿坝的电脑上浏览器就会崩溃假死（图33）。其实测试按钮只不过是让用户打开一个超长URL链接地址，链接地址形如：http://wolchok.org:8000/AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA.html。

这个漏洞的利用方式已被公布到国外的许多黑客网站上，例如在著名的黑客网站Milw0rm（http://milw0rm.com/）上，就早已公布了此漏洞的利用程序。一个学过两三天黑客技术的菜鸟，也可用此程序制作出一个攻击性的页面，通过欺骗方式引诱绿坝用户访问，从而让木马和病毒植入绿坝用户的电脑中。

测试2：用户输入测试

另外，绿坝的本地文字过滤功能可能造成极大的数据损失。例如，用户打开Word撰写文档，当无意输入某些被禁止的敏感词汇时，绿坝会弹出不良信息屏蔽的窗口，并迅速关闭Word或其他程序窗口。如果用户事先没有及时保存数据，就会造成数据丢失。

点评：

绿坝的安全漏洞太多，远程攻击、本地攻击漏洞，再加上造成用户程序崩溃数据丢失，我们期待绿坝能在下一个版本中尽快修复。

八、环境测试

绿坝进行过滤的标准，并不完全是以自己的过滤机制进行判断的，而有很大一部分是靠网站名单，也就是说在白名单中的网站，无论其是否包含色情图片，绿坝都不会进行过滤，但不在白名单中的网站，也可能因为误判而被屏蔽甚至进入黑名单。

前面土豆视频网站被无辜列入黑名单就不多说了，现在再来通过那只被过滤的“色情小猪”验证一下绿坝所谓的过滤功能吧！被陷害的“色情小猪”在其他网站上都是被过滤无法显示的，例如在某新闻网站（http://www.chinaheyuan.com/news/2007/0705/article_2106.html），但在腾讯QQ新闻网站上，这只“色情小猪”居然被绿坝高抬贵手放行（http://news.qq.com/a/20070616/001777.htm）。

点评：

同样的图片会因为网址不同导致过滤的结果不同，我们猜测绿坝有个不受用户控制的白名单功能。通常来讲任何安全软件的黑白名单都应该是用户可以控制的，绿坝应该开放这个名单才比较合理。

总　评

绿坝可以过滤掉IE浏览到的大部分不良信息特别是色情信息，而且可以限制IM软件甚至设定好的黑名单程序的执行。但是其自我保护和密码保护能力偏弱，容易被强行关闭。但是目前的图像识别类软件功能都不够完善，要做到很好地区别色情和正常图片实在强人所难，因此绿坝屏蔽判断一律从重处理，有滥杀嫌疑，大量正常图片都会被屏蔽，更可能导致正常网站被加入黑名单，影响了正常的浏览，所以显得过犹不及。总体来说，绿坝相对于同类软件，比如“网络爸爸”“展翅鸟”“网络妈妈”等来讲并不出众。保护青少年儿童免受网络不良信息的侵害，是一件非常重大而严肃的工作。工信部此举可以说是一个很好的尝试，我们期待能有尽多的同类软件入围其中，也期待着绿坝在今后的升级中能有更大的提高，切实为净化网络环境，还青少年一个绿色网络而作出贡献。P

深入接触软件超市
——源自网络的软件服务

■广东 GZ

关键字：软件服务 云端软件平台

虽然经历过多年发展，但大家使用软件的步骤依旧没有变过，那就是购买（下载）→安装→设置→使用，这其中需要的用户操作着实不少，更换电脑或系统之后，不得不再次重复这个步骤。那么有没有一种手段可以建立一个软件超市，可以提供大量软件供用户随意选用且不会有上述麻烦？

远端软件平台的官网（http://www.yunduan.cn/）提供云端软件平台的免费下载，用户可选择安装版或绿色免安装版本，两者的功能没有任何区别。云端软件平台安装完毕后，会马上出现云端软件平台的缓存设置窗口，这里的设置是云端软件平台执行的核心根本，建议用户不要将其设置在系统安装分区（图1）。



启动云端软件平台，其主界面非常类似于大多数的IM工具，不同的是它会弹出自带的软件库界面，事实上这是个浏览器程序，只是它的默认网络链接在云端软件平台的服务器上，正是通过这个互联网软件库界面实现云端平台所宣称的七大功能，下面逐一验证。

一、使用方法

1.一键使用，免安装

任意点击软件库中列出的软件工具，左边类似IM软件的窗口出现对应软件下载进程，当软件下载完毕后云端平台就会提示是否执行，用户点击“Y”即可启动刚才下载的软件，在这个过程中确实没有软件安装的过程提示窗口，而且程序执行与用户自己下载后安装到本地没有区别（图2）。不仅如此，用户再次启动云端平台，左边窗口中“我的软件”窗口中会始终保留有已下载过的软件，直接就可点击使用对应工具软件。



从云端平台整个获取执行软件的过程来看，确实做到了一键完成和免安装的承诺，但深入来看，云端平台中获取的

软件工具真的是“免安装”吗？细心的用户会发现云端平台在下载软件工具后，有一个将软件工具解压的处理过程（图3），这其实就是云端平台对下载软件进行静默安装。事实上从软件执行的特征也证实了这点，例如说云端平台中下载的QQ执行后，会自动导入系统中已安装QQ的数据，关闭再开启云端平台，然后再开启云端平台的QQ，这些数据则存在而无需再次导入，证明云端平台中的工具软件不是在内存中虚拟执行，而是确实有个硬盘安装的位置记录（图4）。

那么云端平台中工具软件静默安装的硬盘位置在哪里？使用相关进程管理工具可轻易查询到，证实云端平台中工具软件进程的默认执行存储路径，是系统安装分区的“Program Files”系统目录下，用户打开资源管理器也能发现对应工具软件安装文件夹（图5）。因此云端平台从软件下载到使用确实可一键完成，但它的“免安装”并非真正绿色软件解压可用的免安装，而是一种屏蔽安装界面和安装进程的静默安装，至于它的真实安装路径是否确实就是“Program Files”系统目录，下文再具体进行剖析。



2.重装系统，原有软件瞬间恢复

我们知道其实云端平台本身就是绿色软件，也提供绿色免安装版本，这也就意味着即使用户重新安装操作系统，只要云端平台的放置分区没有格式化，或云端平台本身没有被删除，那么原云端平台就能直接在新操作系统中执行。此时云端平台中原有下载过的软件工具也能直接执行，更让用户惊喜的是保留原来的所有数据记录，例如说播放器软件的解码器调用设置等。其实用户重装操作系统最大的烦恼，正是如何备份→转移→重新恢复所有软件的设置，云端平台的特性恰好解决了这个问题，也是笔者认为云端平台最重要最值得推荐的优势。

如果用户在重装系统分区过程中，云端平台本身被破坏或丢失，或云端平台和云端平台的缓存文件夹被移动分区，很显然这种情况直接执行云端平台恢复软件环境是不可能的。其实问题的解决非常简单，只要云端平台的缓存文件夹没有丢失或破坏（这就是为什么不要把缓存文件夹设置在系统安装分区的原因），直接下载云端平台的绿色免安装版，解压执行后指定原来云端平台的缓存文件夹，右键点击系统托盘中云端平台图标，选择弹出菜单的“设置”打开设置窗口，将云端平台的缓存文件夹设置为正确的位置，即可瞬间恢复原有的软件工具环境（图6）。

3.随U盘携带，打造移动软件平台

上文实际上已解释了如何实现此项功能，只要坚持将云端平台和云端平台缓存放置在U盘，就能简单实现移动软件平台，无论使用那台计算机都能得到自己熟悉的软件应用环境。

4.软件搜寻、使用、管理一站式服务

除去软件应用环境的独立性，云端平台另一项优势就是对于平台中软件的管理。首先是用户可通过搜索来获取所需，在软件库中搜索可获取下载信息，而在工具主界面搜索则可迅速定位已下载的软件，这实际上就相当于“Typeandrun”工具的快速定位和启动（图7）。用户也可通过菜单将所有下载的软件进行分类，将同类工具软件放置在一起便于管理，由于是虚拟目录管理，所以移动软件非常方便，鼠标拖拽或右键菜单都可轻松实现（图8），用户甚至可将软件库中的未下载的软件也添加到分类中，需要时点击下载即可。

5.网络备份，随时随地使用软件

比较有意思的是云端平台提供了网络备份功能，我们知道云端平台的软件本身和软件环境实际上都是保存在云端缓存中，那么云端平台网络备份功能有什么意义呢？实际上云端平台的网络备份功能是将实时软件列表上传到云端平台的服务器，也可保存到本地列表，这样用户可随时从网络上下载自己的软件列表备份，即使云端缓存中丢失或删除了对应软件，用户也可借助软件列表备份再次快速下载安装对应软件（图9）。要实现软件列表的网络备份功能，用户必须要完成云端软件平台的注册，登录后就能实现列表的上传下载。

6.出错软件，一键恢复至完好

由于操作系统、病毒或软件自身的原因，软件常会出现异常或错误，需要卸载后重新安装。在云端平台中执行异常出错的软件，只要点击窗口下方的“高级”→“重置为初始状态”，就可将软件恢复到最初安装的状态。实际上也就是重新执行云端平台下载后的解压过程，即重复软件的静默安装过程，因此重置前用户需要手动备份好软件配置及数据，如QQ聊天记录、表情等（图10）。



二、与正常安装软件的区别

1.虚拟化安装

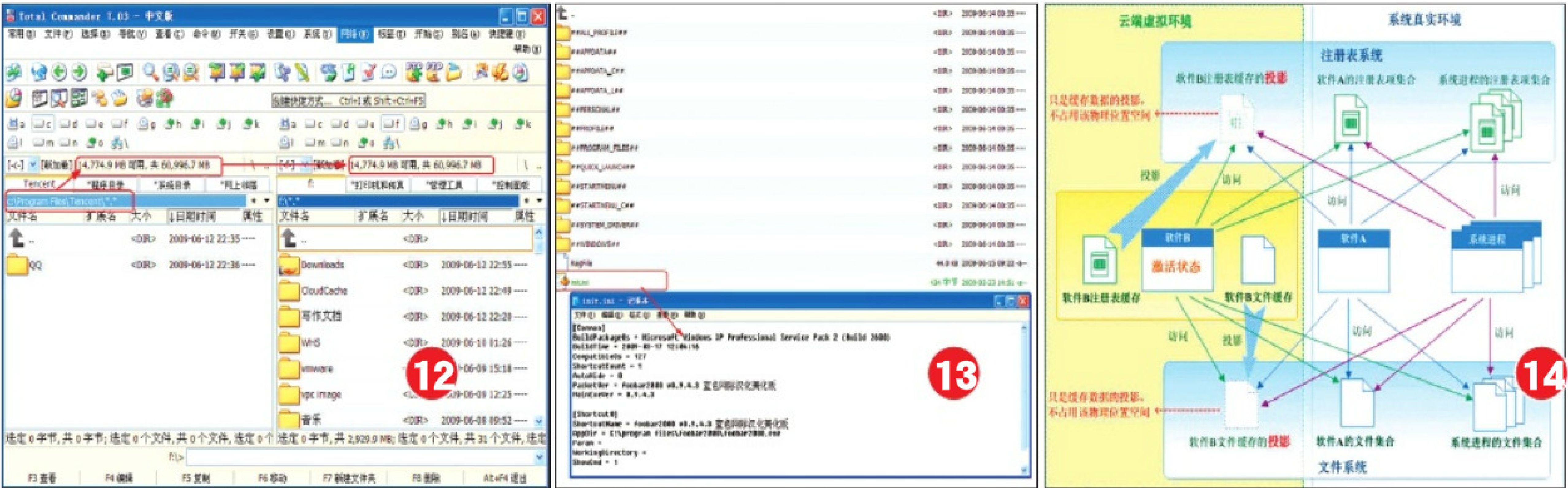
云端平台的原理就是虚拟化技术，当然它采用的应用虚拟化技术，与目前较为人熟知的硬件虚拟化（VMware、Virtual PC等）、操作系统虚拟化不同，它其实非常的轻量级，非常适合桌面和应用程序等的虚拟化。

上文曾经提出一个问题，就是云端平台中下载的工具软件真的安装在“Program Files”系统目录下吗？云端平台提供了软件隐藏和激活功能，如果将云端平台主界面中的软件设置为隐藏（图11），“Program Files”系统目录中对应软件安装文件夹也就消失了，同样如果用户退出云端平台，“Program Files”系统目录中所有云端平台的软件安装文件夹都消失，而如果激活软件则“Program Files”系统目录瞬间就出现对应软件安装文件夹，这说明“Program Files”系统目录中云端平台的软件安装文件夹并非真实的安装文件夹。



打开“Program Files”系统目录下云端软件安装文件夹，简单对比下磁盘空间就发现它的真实路径其实指向云端缓存文件夹“CloudCache”，也就是说“Program Files”系统目录下软件安装文件夹其实是这个文件夹的虚拟映射（图12）。打开“CloudCache”文件夹下稍加分析，云端平台会把每个下载的工具软件都单独放置一个文件夹，包括安装文件本身和安装后展开的安装文件夹，而每个安装文件夹内除了程序文件本身，还虚拟包含了所有的系统文件夹环境（图13），对应的当软件执行时所写入的硬盘数据和注册表真实写入位置都是这些虚拟的系统文件夹，这也就是云端平台能在重装操作系统后恢复软件环境的秘密。

总的来说最简单的理解，云端平台内的软件被虚拟映射为系统已安装软件，与绿色软件的直接执行其实是有本质区别的，而且云端平台的应用虚拟化技术其实只是简单的系统目录映射关系，这样也就不会产生系统资源过多消耗、执行效率下降等副作用（图14）。



2.资源占用

通过对云端平台原理的剖析，从软件工具的执行原理上就能推论出，云端平台中软件工具执行所占有的系统资源及软件自身的执行效率，跟实际安装在本地的软件工具是应该没有任何区别的，因为软件实际上就是在本地硬盘上执行，仅仅只是对系统目录环境进行了映射而已。当然这里不能忽视的有两点，首先是云端平台自身会占用一定的系统资源，其初始执行安装软件时就占用高达“170MB物理内存+170MB虚拟内存”，随着安装软件工具的增加这个数字还有可能增加，不过当云端平台关闭软件库界面并最小化时，物理内存占用就会缩减至1MB左右，对于系统资源的占用影响并不大（图15）。



此外，当云端平台被放置在U盘上作为移动软件平台时，由于U盘目前的读写效率远远要低于本地硬盘，云端缓存文件夹中软件执行效率也就会低于安装在本地硬盘的软件，尤其是软件启动、关闭及写入大量数据时性能区别明显，这并非云端平台本身的问题，而是硬件存储介质的读写差距决定的。

3.兼容性问题

对于云端软件平台而言，最大的问题其实还是软件兼容性问题。无需测试仅从原理来推论，就可断定以下几类的软件是无法在云端软件平台中执行，事实上在云端软件平台的软件库中也找不到这几类任何相关软件（图16）：



虚拟机软件，如VMware、VirtualBox、VirtualPC等，这些重量级别虚拟软件需要安装驱动程序；

系统优化设置类软件，如Windows优化大师、超级兔子魔法设置等，这类软件需要修改系统设置；

安全防护软件，如瑞星杀毒软件、360安全卫士、天网防火墙等，这类软件的系统优先级别要求非常高，大量修改系统设置；

带虚拟光驱、虚拟打印机功能的软件，如DAEMON Tools、WinMount、PDFCreator等，这类虚拟功能都需要驱动程序的支持；

服务器类软件，如XAMPP、MySQL、JBoss等。



总之不能在云端平台执行的软件基本包括两个特征，需要安装驱动程序或是需要更改系统设置，这是云端平台简单的系统文件夹映射技术所无法实现的，而且像杀毒软件等安全工具本身也就不适合在云端平台执行，试想在云端平台之后启动怎能保护系统的安全？因此云端软件平台所能提供的软件工具，是有其虚拟应用技术限制的兼容缺陷。

除去映射虚拟技术上的兼容限制外，应该说其软件库中提供的软件工具都能保证正常执行，不过这些正常执行的软件同样可能产生兼容性问题，尽管不是绝对发生但有时会存在。一种情况出现在下载工具的管理过程中，例如使用云端平台中的迅雷软件下载了软件，然后直接在迅雷里双击打开安装，就可能会安装到迅雷的缓存中去（图17）；或如果本地安装的软件与云端平台里激活的软件是同一软件不同版本，也会发生安装进缓存的情况。因此当云端平台关闭时，在硬盘里就找不到刚安装软件的本地文件，导致无法执行。因此安装本地软件时，一定要先将云端平台里所有软件隐藏或是退出云端平台，以保证完全安装到本地。



另一种情况是用户可能未能给缓存文件夹预留足够的磁盘空间，理论上云端平台的软件占用缓存大小跟普通安装使用软件时所占空间一样大。但因为云端平台会把以往安装使用软件分散在硬盘各处的文件全部放在一起作为虚拟映射文件夹，此外缓存还会备份每个软件的安装程序，一些程序还会默认在安装目录产生临时文件或数据文件等，这些加在一起就会导致缓存的大小往往出乎用户意外。例如用户察觉缓存文件夹异常膨胀，那么就要确认云端平台中是否下载使用了PPLive、PPS、Qvod等在线视频播放软件，这些软件会默认在安装目录创建数GB大小的临时文件，需要用户在视频软件中把临时文件目录设置到其他分区（图18）。总之对于缓存异常的情况，基本源于软件在本身安装目录下创建临时文件或数据文件，处理办法都是自行进入目录清理。

三、体验总结

云端平台并非人们熟悉的云计算技术，而是一种本地的轻量虚拟化应用。也许从技术角度而言，它远远比不上硬件虚拟化、操作系统虚拟化等各种虚拟技术高深，但从应用思路和用户体验而言，云端平台的技术应用值得嘉许，因为它创造了一种软件和网络服务有效结合的成功范例。云端平台其实提供的并非软件工具本身，而是一种软件相关的网络服务，包括软件工具网络资源的安全甄选，软件工具虚拟化映射服务，软件工具的搜索、获取、安装和管理的一系列服务，大多数情况下用户只需要享受“一键下载使用”的过程，而软件工具本身和相关的数据环境备份都交给云端平台，这就是云端平台能成功的本质。P



微软最近推出了他们的新版“Bing（必应）”搜索引擎，我最感兴趣的是其中的地图模块，因为号称微软将其旧有的Virtual Earth 3D重新打包为Bing map 3D。不过在直接试用之前，我在某网站上看到了一个叫“Bing map 3D”的软件，直接就Down了下来，后来发现它只是一个引导程序，最后还是连着微软的服务器下载主安装包才完成安装。然后去体验Bing，却惊奇地发现Bug连连（例如所有自定义标注最后都跑到非洲几内亚湾的西边去了），操作也蹩手蹩脚，大惊微软不会将这样一个不成熟的作品就放上来了吧？很快发现Bug只出现在中文页面，其英文版就没问题，难道是本地化这么粗枝大叶？思来想去，无意在另一台机器上转到了Bing map，发现压根不用装什么软件就能用！急急将第一台机器上的软件卸载，之前的问题果然解决。至今没弄明白为什么会有这么个官方的软件，安装后只提供一个进入接口，但却急着跟自己人打架。最后提一下，使用MSN配合Bing map与朋友交流有些意思，你也可试试。

■北京 淮阳客

按键小总管——Hoekey 1.16

□大小：31kB　□授权：免费　□语言：英文＋中文说明文档
□下载：http://www.ankty.com/soft/1/30/12390.html

31kB的安装文件，300kB左右的内存占用，能完成什么功能呢？只要你按几下键，它就能为你：打开指定的软件、网页或文件夹；增大、减少系统音量或干脆禁音；将当前窗口最小化到系统托盘图标或逐一恢复，或将它们移位、最大化/最小化/恢复、变成半透明，还可将窗口标题显示为可拷贝的文本；在当前目录或直接打开命令行窗口；锁定、休眠、待机、关闭显示器；弹出自定义内容的对话框，弹出可Google搜索框，用Google搜索当前文本的选定部分；显示所有正执行的进程列表，结束当前执行的程序……没错，这些都是它能做到的，并且执行起来快速异常。如此强大而又节省资源的按键总管，你还等什么？唯一的小障碍是你需要编辑一个INI配置文件，通过命令和参数的配合来指定某快捷键的对应功能——但不要担心自己不会编辑，上述地址下载得到的程序包中，有一个中文的“Hoekey使用全解.txt”文件，全面地讲解了常用的功能，而在主程序中也已内置了不少实用命令，参考一下应当能快速学会。这里只是稍作提醒，切换主界面的快捷键默认为“Win键＋Q”，而在配置文件中，“~”符号代替Win键，“_”=Shift、“^”=Ctrl、“@”=Alt。



系统文件大清理——iSysCleaner Pro 1.0.8.22

□大小：1.20MB　□授权：免费　□语言：简体中文
□下载：http://www.fixdown.com/china/System/download_13852.htm



说到系统文件清理，很多人都会想到CCleaner这款知名软件，而iSysCleaner Pro则将自己定位于CCleaner的竞争者之一，当然也有自己的两把刷子。它可清理IE的Cookies、浏览历史、地址栏输入历史、缓存及隐藏了大量信息的“Index.dat”文档，及Windows自身的一些垃圾文件与缓存文件（包括大量的缩略图缓存文件Thumbs.db），此外还可清理MS Office、Outlook Express、Visual Studio、Firefox、Google Earth/Toolbar、Adobe Acrobat、Skype和QuickTime等软件使用中所产生的冗余文档与信息。相比于同类软件，它所考虑的方面确实更多，例如Quicktime和iTunes安装后均会生成一些安装备份文件（基本无用），它也能找出来。不过，全面彻底的大清除也有可能会与你的初衷稍背离，例如Thumbs.db被清除后，再进入有图片的文件夹会引发重建该文档的行为，稍稍影响浏览速度。但如果真是这样也没关系，你可在软件的设置中选择其他更快速的扫描方案，或是直接去除该项目，并将该设置保存为新方案，以供将来使用。

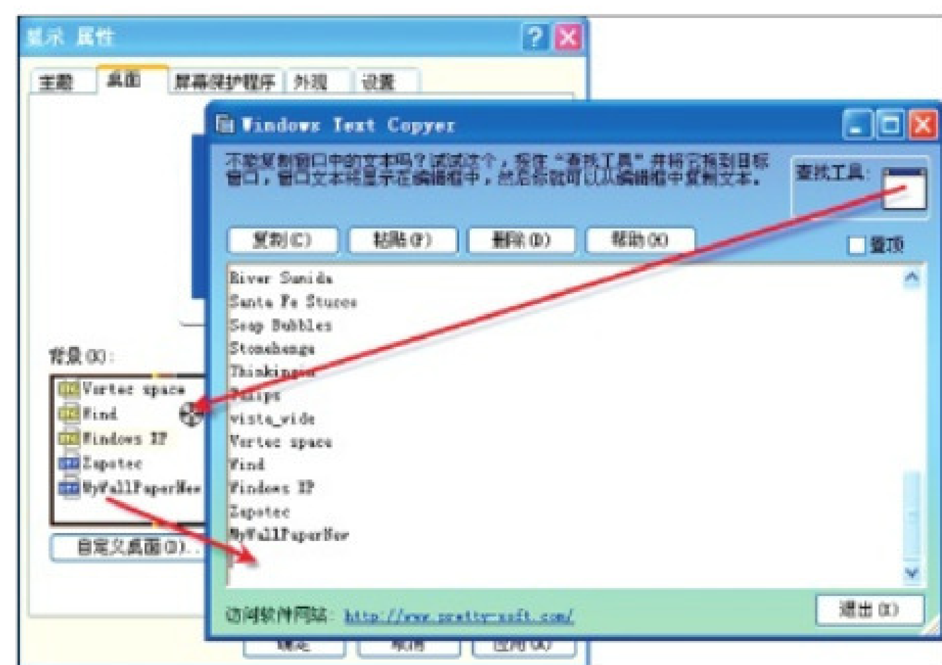
3分钟磁盘整理——DefragExpress 1.49

□大小：573kB　□授权：共享　□语言：简体中文
□下载：http://www.fixdown.com/china/System/download_13592.html



DiskTrix labs是知名磁盘整理软件UltimateDefrag的开发者，但最近他们又推出了另一款整理软件DefragExpress，并且在首页上宣称这是“世界上最快的Defragger”，更以“3分钟左右给你一个全面完整的日常磁盘整理”为宣传口号。原来这款软件是以日常快速磁盘整理为目标，它采取了一种智能的算法，在第一次整理时即安排了一种合理的磁盘结构，使之后使用过程中，磁盘产生碎片的可能性降低，而当以后需再整理时，就可在此基础上进行快速操作。这样，首次整理时间会用得长些，但此后再次整理，无论磁盘有多大，它都可在1～10分钟内完成任务，而通常所用时间，则是在其宣传所说的“3分钟左右”。在这个整理过程中，软件默认不仅会完成碎片整理，还能移动目录使其靠近主分区表，以提高文件访问速度；当然，你亦可在“设置”中选择更快速的“快速模式”（将只会整理文件碎片）、或勾选整理时间更长但却能使磁盘更有效率的“移动经常使用文件到高性能区”。

窗口文字随意抓——Windows Text Copyer 1.0



□大小：269kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.greendown.cn/soft/15800.html

大家知道Windows窗口中有许多文字是不能被拷贝的，例如窗口标题、窗体中的说明文字、状态栏说明、列表框中的表项及按钮上的文字等。但有时又偏偏很想将其复制下来，例如想导出列表、保存状态栏提示、或向网友准确描述窗体中的某段文字等，这时若不想逐字照敲，本软件就是一个非常好的选择。使用时，只要用鼠标左键按住软件右上角“查找工具”中的锚点，将其拖拽到你要复制的文字上，很快就能看到软件下方的可编辑文本窗口已将该段文字复制出来，此时放开鼠标，再回到软件界面上自由复制、粘贴即可。唯一要注意的是软件只支持原本就是文本资源的复制，如果看似文本但实际却是图形的像素文字，那么它也无能无力。

音量精细调节——Edifier EasyVOL v1.0

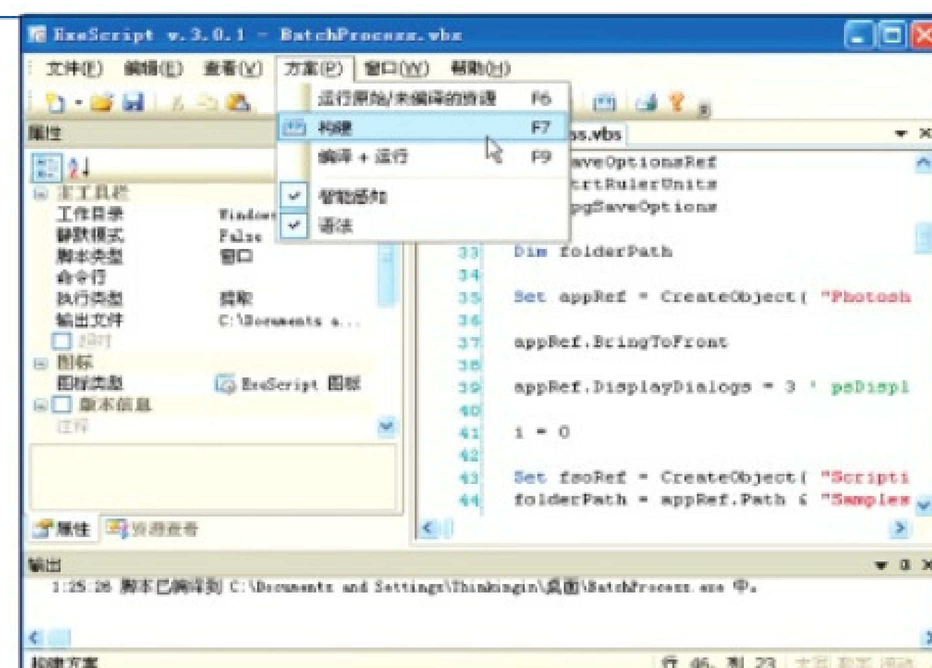


□大小：415kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.crsky.com/soft/6066.html

最近有朋友问我有没有精细调节音量的小软件，搜索一番后找到这款老软件，发现很是好用，这里也一并推荐给大家。这款软件开启后，就可使用热键调节主音量和波形音量，默认设置以“Win键+↑或↓”调整主音量，“Win键+←或→”调整波形音量，但你也可在设置中改用别的热键。在利用热键调节音量时，正常Windows应用中会出现音量调节图示，但若此时你正在全屏玩游戏或观看视频，调节功能依然有效但不会有图示出现，以免妨碍你的娱乐进程。之所以说它可“精细”调节音量，是因为你可设定调节幅度，最小可以1%的步进来变动，最大则可设为10%，中间还有其他3档幅度，更可自定义该数值，相信各种使用偏好都能满足。另外，软件还内置了“热闹、白天、工作、夜晚”等4种应用场景，以便你配合音箱或耳机，快速设定不同大小的音量。最后它还提供了一个实用的小功能，即“锁定音量，防止其他程序调节”，估计在某些特殊的应用环境下能派上用场。

浏览更安全——UltraVPN 1.0



□大小：1.11MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.ultravpn.fr/download.htm

所谓“VPN”，指的是“虚拟私人网络（Virtual Private Network）”，它可在联网的机器之间建立一种加密的连接，这样用户使用网络时就可保密自己的身份，从而达到传送可靠安全信息的目的。这样的连接也经常被用来作为代理，本软件就是一个免费无流量限制VPN代理的客户端，使用它可达到类似于使用代理服务器的效果，但理论上更为安全。软件有Windows和Mac OS X两个版本，请在下载页选择正确版本。由于软件安装时会给系统添加驱动程序，但该驱动并非微软WHQL认证，因此应在跳出警示框时同意安装。此外，该VPN代理在使用前必须先注册用户，请到https://www.ultravpn.fr/account.htm免费申请账号，申请过程很简单，只要填入用户名、密码及E-mail信息即可。注册完成后，回到本地UltraVPN程序主界面，填入刚申请的账号再连接（Connect），如果顺利连接，系统托盘处图标颜色会由红变绿，此时该代理即生效；若要终止代理，请右击该图标再选择“Disconnect”。最后注意由于该服务为免费，因此使用者密集时可能会出现连接不畅的情况，此时不妨稍候一段时间再行连接。

脚本伴侣——ExeScript 3.0.1

□大小：2.37MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/37220.htm

从DOS时代到现在，一直有一种介于普通界面操作和高级编程之间的中级应用，那就是脚本操作。DOS时代的脚本是.bat批处理文件（它们在Windows也还能用），而Windows中则有更好用的VBScript和JavaScript脚本语言，用它们编写的脚本的扩展名可能是.vbs、.js、.wsf、.wsh或.hta。这些脚本可调用丰富的系统功能，有时往往只需几条简单的语句，就能像一个小软件那样完成某个小任务，笔者在此也建议有钻研精神的读者稍作研究，只需略加学习，就让自己日常的电脑应用变得更加灵活。而这款软件对于所有这些脚本的应用有多项助益。首先它可将这些脚本全部转换为.exe文件，这样的好处是编写者可用它来保护自己的代码不被别人直接看到，而不太会用脚本的使用者用起来也更方便，EXE是更为通用的执行文件；其次是编写者在将.bat转换为.exe时，可选择“静默（Silent）模式”，这样可不必跳出命令行窗口，让脚本用起来更显正式。最后用户还可在其中直接编辑脚本，由于软件内建了语法高亮的编辑器，用起来至少会比记事本方便得多。



“全网加速”——搜狗浏览器1.3

□版本：1.3Beta □大小：2.52MB □授权：免费软件
□作者：搜狐公司 □平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://ie.sogou.com
□下载注册：http://ie.sogou.com

说明：年初时本栏目曾推介过这款软浏览器的1.0Beta版，不过更新至1.3版之后，确实有被再次推荐的理由：最初该浏览器只是让教育网用户可加速访问公众网（实质上更实用的是不用额外代理即可访问许多国外网站），而现在最新版中，不仅加入了公众网加速访问教育网的功能，更在南方电信和北方网通之间建立了绿色通道。如果你要访问的网站与你所使用的接入运营商正好“南北分隔”，那么开启这款软件的加速功能，将能提高连接的速度。据官方宣称，网通、电信之间互访速度的提高可达20%～50%，而笔者实测，在访问一些地方性或专业性的纯电信网站及教育网内站点时（笔者为网通用户），连接速度确能有效提高。


界面清雅、功能均衡且有特色的一款浏览器

点评：面临竞争日益激烈的浏览器市场，该浏览器沟通不同类型网站的定位显得匠心独具。在这项功能之外，它也在不断改进和增加其他常规功能，无论有无跨网沟通访问需求，都值得一试。

精彩过好每一天——365日历

□版本：3.2 □大小：736kB □授权：免费软件
□作者：365日历网 □平台：Win2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.365rili.com
□下载注册：http://www.365rili.com

说明：一款专注于添加各种实用日历信息的软件。除了中国传统的农历、黄历，日常见到的节假日、三日内的天气预报之外，这款软件还可任意添加包括体育（如NBA赛程）、生活（如北京活动、演唱会）、影视、星运、名人博客、今日（如历史上的今天、每日英语）等多个类别、形式各样的日历，覆盖了生活资讯的诸多方面，你只要在软件中将某日历资讯“收藏”，它就会显示在左侧边栏，此后只要点击侧边栏，即可在右侧日历中一览无余。另外，软件也支持自定义个人日程、待办事项和纪念日，支持定时提醒。执行软件后，日历可半透明浮现于桌面，另外鼠标悬停于任务栏的时间区域时，会浮现出当日的常用日历信息窗口，直观方便。


填充各种日历，让每天更丰富

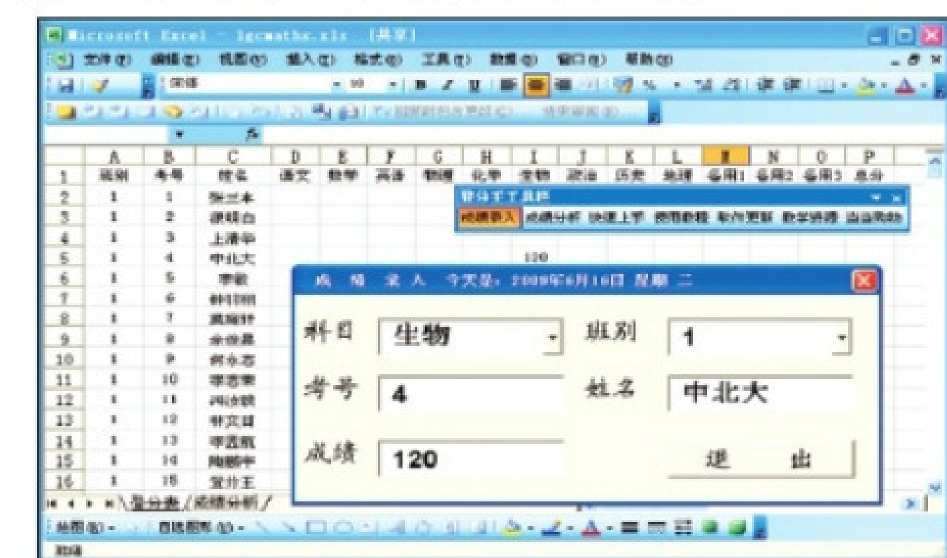
点评：绝大部分日历均实时联网更新，可快速帮助用户以时间为序获取所需的资讯，确实是安排生活的一个好帮手。不过软件反应速度稍慢，盼后续版本改进。

成绩录入好帮手——Excel成绩录入系统

□版本：3.0 □大小：436kB □授权：免费软件
□作者：赖桂超 □平台：Win9X/2000/WinXP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://hi.baidu.com/myexcel
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/55716.html

说明：这是一位中学老师耗费多年心血制作的一款实用教辅软件，支持多班级多科目的成绩录入和简单分析。它实际是Excel的一个宏应用，因此系统必须要安装有Excel才可用。使用时，只要在默认打开的Lgcmaths.xls文档中，将已有的科目、班别、考号、姓名等信息改为自己班级的信息，之后点击“登分王工具栏”上的“成绩录入”按钮，就可快速通过班别和考号找到学生的信息（这样就无需事先将考卷排序）并录入其某科成绩。成绩录完后点击工具栏上“成绩分析”，软件会自动跳转到分析页面，用户可利用同时出现的“成绩分析工具栏”进行简单的统计分析。

点评：成绩录入对教师来说，是非常繁琐而又需要耐心的常规工作，但又是重要的教学分析资料，这款软件功能虽简单，但却能实实在在让该工作变得更为简单。此外作者的主页上，还有更多教辅类软件，有需要的用户不妨前去查看一番。


基于Excel的一款成绩登录、分析辅助工具

输入法好伴侣——输入法不见了修复工具

□版本：1.2 □大小：1.12MB □授权：免费软件
□作者：阿英工作室 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.aying7.com/down.htm
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/43124.html

说明：如果你长久使用过电脑，肯定会碰到过以下输入法问题之一：输入法状态条丢失、桌面右下角语言栏消失、输入法默认切换键不可用。这些问题虽小，但却足够令人心烦。而这款软件就专门针对这3个问题而开发，使用时很简单，只要启动软件后点击相应的修复按键即可。

点评：功能一针见血，如果不幸碰到上述问题，使用后能修复定能让你满意异常。不过软件安装时有一个小小的Bug：假如安装到非默认目录，则“开始菜单→程序”中的主程序指向将会有错误，此时可右击选择“属性”，将“目标”改为正确的安装目录即可。


一针见血的输入法修复助手

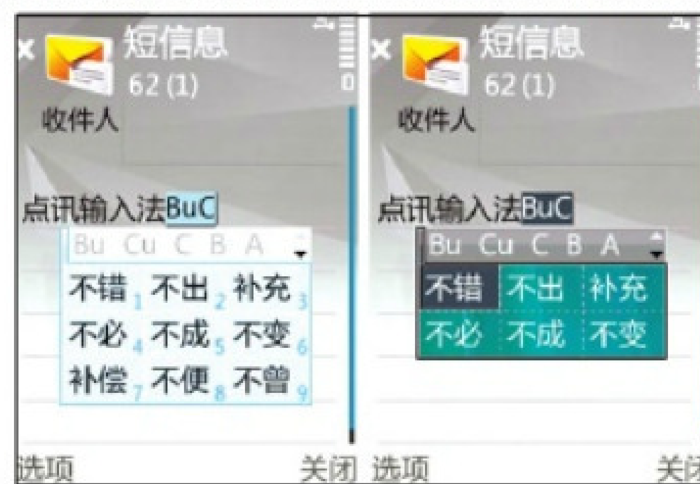


与台式机相比，掌上设备轻巧便携，不过缺点也很多，其中最明显的一个就是输入性能差很远。与台式机的鼠标+全键盘相比，掌上机无论是触屏还是采用全QWERTY键盘，也无法追赶其便利性。尽管也有很多改进方案，例如自iPhone兴起的重力感应等功能，但若涉及到大段的文字信息输入，没有一个好的输入法还真是缚手缚脚。下面我们就来介绍一些好用的输入法，不过需事先提醒的是，以下输入法很多都是跨平台的，选择在某平台上介绍并不意味着它只在该平台上好用。

■四川 黄路

点讯输入法

□平台：S60 第2/3版、PPC、SmartPhone（以下数据为S60版） □版本：6.1
□大小：736kB □下载：http://www.dayhand.com/down.htm



最早于PPC平台面世的一款输入法，原名梅花输入法。S60版的特色是全面支持智能拼音、五笔画和智能英文，内置词库优秀，最新版支持网络词库更新；根据你的设置，可让输入法状态条呈现出条状、九宫/六宫格等形式，后一形式和键盘的对应关系更为直观，使用时能有效提高输入速度；此外亦支持换肤设置、可自定义配色方案与字体、可选用的表情符号众多、有十分丰富的设置选项（双拼、南方模糊音等）等。另外，它的PPC版开创性地使用了划线滑动选词的方法，也在该平台上造就了一批坚定用户。

主要特性：人性化设置，满足多种使用需求；优秀的联想词库，可有效提高输入速度。

TouchPal

□平台：PPC □版本：中文版V4修正版 □大小：2.09MB
□下载：http://bbs.cootek.cn/index.asp?boardid=6



PPC上的一款新秀输入法。它也引入了划线操作，可使用左右滑动划线在输入法的3种键盘布局模式——T+（一键双字母）、26键全键盘（单字母）及9键——之间快速切换，还能动态调整输入法界面的高度。输入法全面支持全拼、简拼、整句、中英文混合输入，通过上下划线操作可实现无切换快速输入符号和数字；另外，喜欢五笔输入的用户，也可在安装V4版后再下载单独语言包添加该功能（3.5版中为内置）。最后，在全键盘布局下，该输入法还提供了“误按键纠错”功能，这样即使没有按对键位，软件也会根据该键周围的按键分布来智能纠错。

主要特性：多种划线滑动操作，便捷实用；多种输入模式适应各种情况；误按键纠错功能可让快速输入无忧。

A4输入法

□平台：SmartPhone、S60第2/3版、PPC（以下数据为SmartPhone版）
□版本：1.0.222 □大小：477kB
□下载：http://www.a4user.com/A4_down_sp2005.asp

国内中天科技自主研究的一款手机输入法，最早起家于SmartPhone版，后向S60及PPC平台发展，而原本的SP版反而受了冷落，现在最新版还停留在2007年的一次更新，不过在SP平台上，仍是很好的一个选择。SP版本支持拼音、笔画、英文、字母和数字等5种传入方式。相比于同类输入法，它的输入速度较快、占用内存小，用户可根据需要选择导航摇杆输入方案或键盘输入方案。具有诸多智能化特性，例如模糊音、深度联想、自动调频、简拼识别、整句输入、单词补全、笔画容错、智能混合输入等。



主要特性：执行速度快，多种智能化特性。

掌易输入法

□平台：Palm OS □版本：2.24 □大小：71kB（主程序）
□下载：http://www.51pda.cn/bbs/htm_data/88/0806/5045.html（需注册为论坛用户）

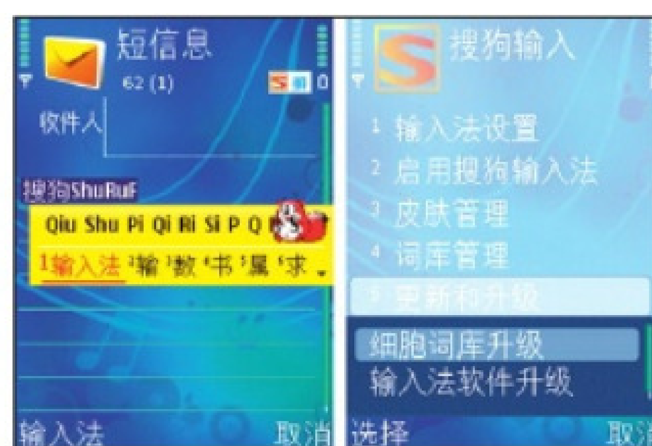


Palm上最优秀的中文输入法之一。根据你所选用的词库，该输入法几乎可支持所有的输入方式，目前已有的词库有五笔、拼音、仓颉、自然码等。这款输入法打字上屏快、延迟较少，此外还有词频调整等功能。软件最大的特色是超强的自定义功能，如自定义选字键、字体、界面等。但最实用的还是自定义词库，例如有网友引入了PC版搜狗输入法的词库，拼音打字速度可有效提高。不过由于作者没有官方主页，上述链接为长期发布页，除此外还有最新2.36封笔版（http://www.treo8.com/bbs/thread-93048-1-1.html，下载亦需注册），请大家自行下载并寻找适合自己的词库。

主要特性：超强自定义设置，词库扩展性很实用。

搜狗手机输入法

□平台：S60 第3版 □版本：1.3 □大小：0.98MB □下载：http://shouji.sogou.com



基于广受欢迎的PC版本所开发的一款手机输入法，习惯了PC版的用户能快速上手。支持智能拼音、智能英文输入、普通大/小写字母及数字输入状态，因此使用时无需切换至其他输入法。输入条类似PC版，并且同样有多款皮肤可选择。智能拼音输入状态下，支持简拼（目前需按“0”键添加间隔符号）、长句（30字母限制）、联想等功能，支持模糊音设置。软件保持了PC版良好的词库管理功能，可备份、恢复，并可将通讯簿中的名字导入词库。不过必须要提到的是，目前版本占用内存较多，期待未来改进。

主要特性：优秀的词库及词频调整功能，多种炫彩皮肤可选。



本期推荐文章

●超有趣的在线合成“明星脸”

●重要程序窗口，地位就要“高人一等”

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

超有趣的在线合成“明星脸”

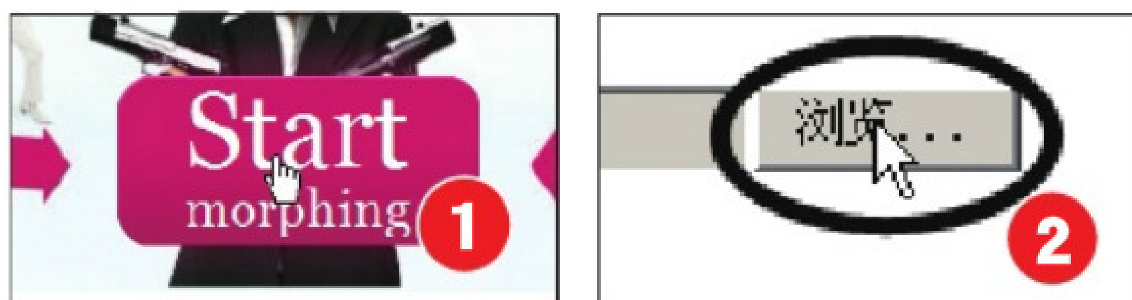
■重庆 陈佳

每个人的长相一半来自爸爸，一半来自妈妈，身上流着父母的血液，面相自然会是父母面相的合成。说到“面相合成”，我们来进行下面的有趣话题，看看上传一张照片与明星的照片合成出来会是怎样的产物？超有真实感的哦！

进入网址：http://www.morphthing.com/，这是国外的一个明星脸合成网站。

点击“Start morphing”（图1）。

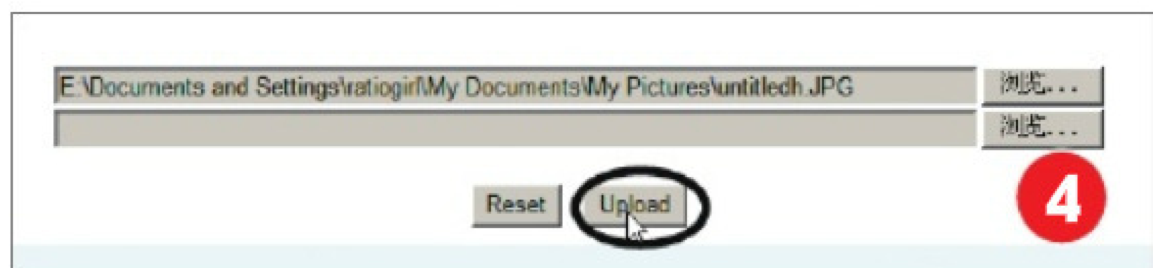
点击“浏览”按钮（图2）。



选择欲上传的图片文件，笔者在此选择一张安室奈美惠的照片，当然也可选择自己的照片上传，但是一定要是五官正面照，点击“打开”。（图3）



点击“Upload”按钮将图片上传。（图4）



图片上传后，点击其旁边的“Prepare”进入面部特征预处理程序。（图5）



先点击面部上方边界点，接着点击下巴点，再依次点击面部左侧点及右侧点后，每到所之处会出现绿色圆点，面部轮廓的4个界点点击完毕后，点击“Finish”。（图6）

跳出询问对话，点击“Continue”继续（图7）。

按照提示，依次点击眉毛头、眉毛中间及眉毛尾点，



再依提示点击眼睛的上下左右的边界点及中心点，接着点击鼻子的左右及中间点，接下来是嘴唇上下左右及中间点，最后一步就是点击面颊边界点，左右面颊各两个边界点，最后是下巴的边界点。在这一步的面部特征点的点击过程里，在页面的左侧会出现相应的图片提示，看不懂英文不要紧，旁边的示范图片非常清晰明了，一看即会。点击完最后的下巴点后，点击“Finish”完成。（图8）



点击“Morph”进入面部合成流程。（图9）



页面里出现多张明星照片，可供与你上传的图片进行合成，笔者在此选择了大名鼎鼎的哈利·波特，很想看下哈利·波特与



安室奈美惠的脸合成在一起会是怎样的感觉？呵呵。（上页图10）

两位明星的图片摆在了一起，点击“Morph”开始合成。（图11）

合成的照片出来了，果然是二人的面部特征合成，既有安室的样子，也有哈利·波特的五官特征，果然有一些DNA合成的感觉哦。有趣吧！如果喜欢，还可以把自己的照片传上来感受一下和明星脸合成的感觉！（图12）



分享谷歌正版音乐就找UMI360 ■湖北 山一居士

UMI360最近与谷歌音乐搜索相结合，推出了UMI360谷歌特别版（下载地址：http://www.umi360.com/download.shtml），通过它可直接下载谷歌音乐搜索中的所有音乐。

一、下载海量谷歌正版音乐

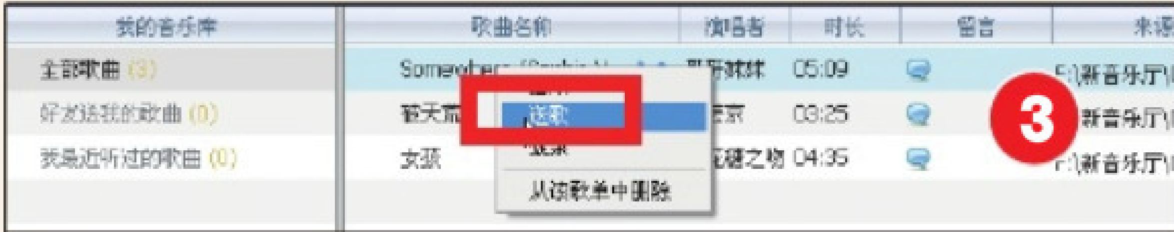
谷歌音乐搜索中所有音乐资源都是由“巨鲸音乐网”提供的，不仅下载速度快而且音质较佳，但以前下载都是通过浏览器来操作，现在有了UMI360则会方便很多。



首先打开UMI360主界面，单击左侧“首页”选项卡，之后在右侧窗口中点击“谷歌音乐”按钮，此时在弹出的新窗口中便会显示谷歌音乐搜索页面（图1），其实打开的这个页面就是谷歌音乐搜索主页，从中可以搜索、下载或是在线收听，不同的是当下载音乐时，弹出的是UMI360“准备下载”对话框，设置好歌曲保存路径，单击“下载”按钮即可（图2）。

二、将收藏音乐发送给好友

UMI360还可以让我们把喜欢的歌曲分享给好友，方法是：进入“我的音乐库”选项卡，在“歌曲名称”下选中某首要送出的歌曲，单击鼠标右键，选择“送歌”命令（图3），此时新出现的窗口中会罗列出在线的好友名称，选中好友，单击“确定”按钮即可。



三、查看并写下歌曲留言

在“我的音乐库”选项卡中，每首歌曲后都有个蓝色的气泡图标，如果想查看留言或写留言，只需单击歌曲后该图标，在弹出的窗口上方显示的是其他好友的留言，在下方输入框内键入内容后点击“留言”按钮即可（图4）。



用好“光影魔术手”的批处理功能 ■辽宁 飒飒

将几十张甚至上百张照片一张张进行同一规格处理，会浪费掉很多时间，光影魔术手的批处理功能可将一批照片处理成想要的同一规格，操作起来也非常简单，从设置到处理只需三步：

1.添加批处理动作项目

打开光影魔术手，首先在“文件”菜单中选择“批处理”，然后在“自动处理”栏中选择“+”按钮（图1），打开“增加动作”选项栏，选择想要同时处理的效果选项。选中后点“增加”，“自动处理列表”中就会出现增加的项目了。



2.设置输出及处理效果

打开“输出设置”栏（图2），这里可设置照片批处理后的保存路径、照片名字及照片格式等。在“自动处理”栏中的“动作选项设置”上可进行基本效果的设置（图3），点击相应的按钮就可轻松设置了，这里可根据实际情况进行照片规格、画框方案及Logo位置等设置。

3.进行处理

打开“照片列表”栏（图4），在“增加”按钮中选择完需要处理的一批照片文件后单击“确定”，光影魔术手就会自动进行照片处理了。

另外：光影魔术手的批处理功能中还提供有几个备选方案供直接使用，也可保存自己有创意的方案，拷贝下来在其他电脑上使用。P

重要程序窗口，地位就要“高人一等”

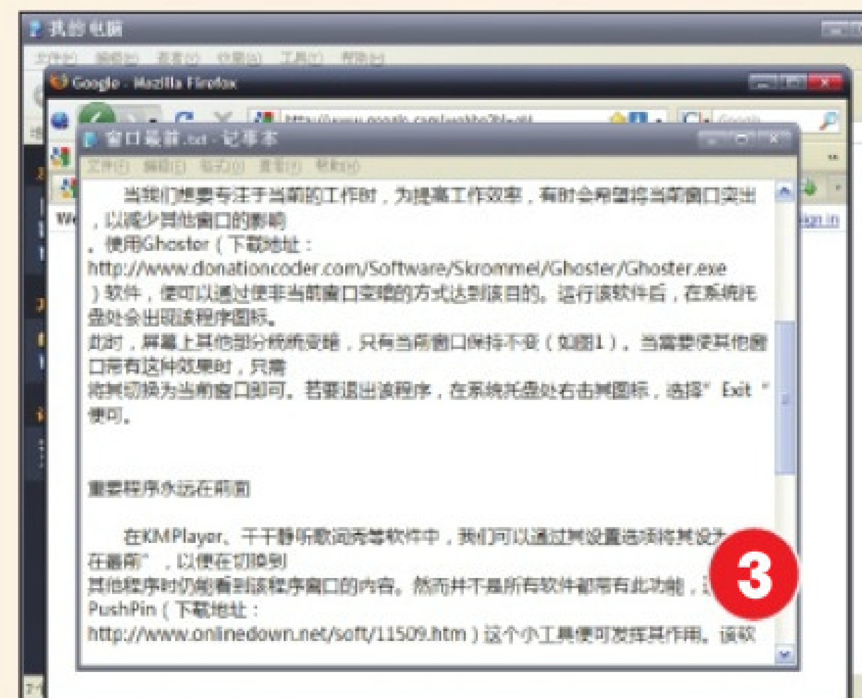
■山东 素数

在工作和娱乐中，有时需让窗口保持在醒目的位置，或频繁切换窗口时，需使某窗口始终保持最前（如播放网络视频）。通过以下3款软件的帮助，可轻松达到以上目的。

当前窗口就要最显眼当专注于工作时，有时会希望将当前窗口突出，以减少其他窗口的影响。使用Ghoster（下载地址：http://www.donationcoder.com/Software/Skrommel/Ghoster/Ghoster.exe），便可通过使非当前窗口变暗的方式达到该目的。运行该软件后，在系统托盘处会出现该程序图标，此时，屏幕上其他部分全部变暗，只有当前窗口保持不变（图1）。当需要使其他窗口带有这种效果时，只需将其切换为当前窗口即可。若要退出该程序，在系统托盘处右击其图标，选择“Exit”。

在KMPlayer、千千静听歌词秀等软件中，可通过其设置选项将其设为“总在最前”，以便在切换到其他程序时仍能看到该程序窗口的内容。然而并不是所有软件都带有此功能，这时，PushPin（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/11509.htm）便可发挥其作用。该软件在运行后会在系统托盘显示图标，此时右击想要使其总在最前的窗口的标题栏，会出现“Always on top”选项（图2），点击该选项后，此窗口便可保持在最前，即使切换到其他窗口也不会被遮挡（图3）。若要恢复原样，只需再次点选“Always on top”，将该选项前的对勾去掉即可。





注意：若某些窗口没有出现“Always on top”选项，将其最小化并还原后，再执行上述操作即可。



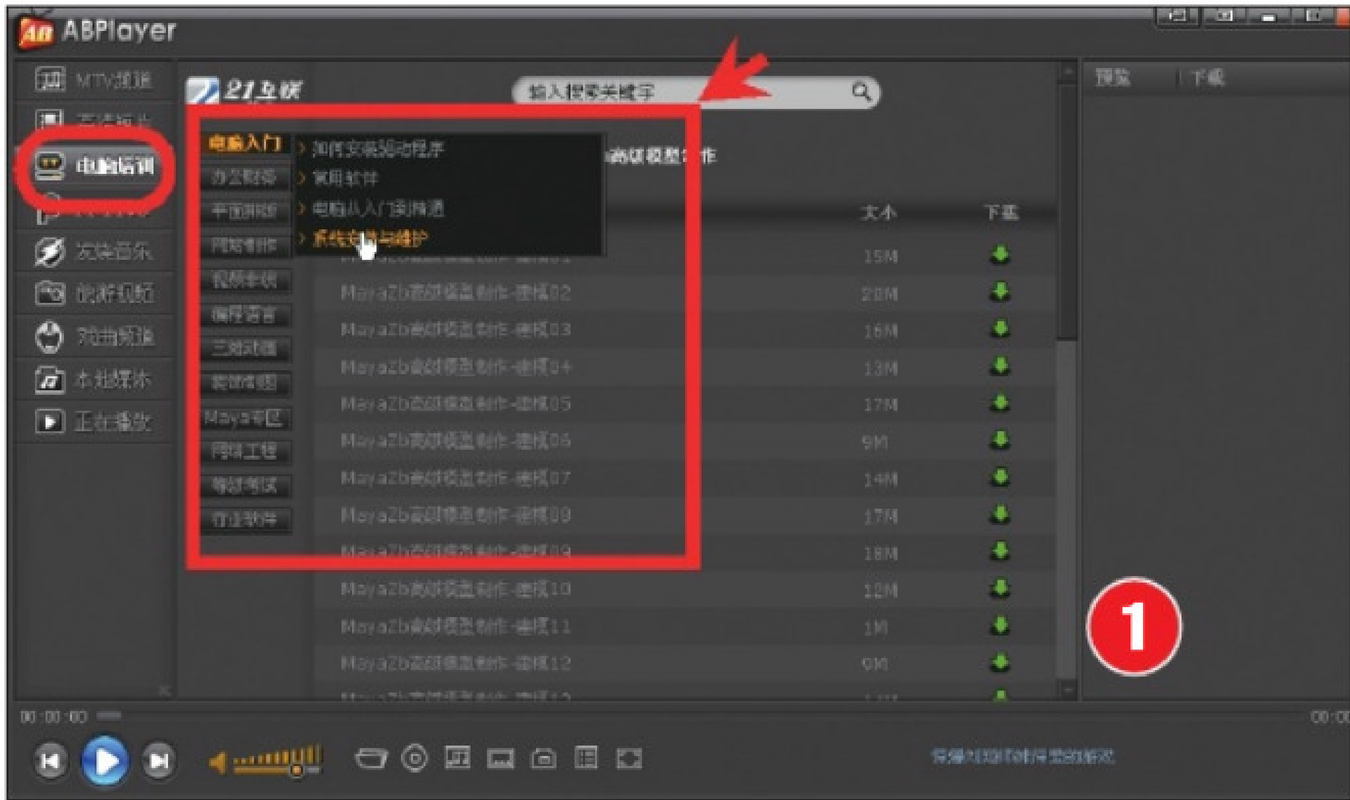
网页视频也能在最前在欣赏网站视频时，有时可能会同时进行收发邮件、聊天，但又不想因此而错过视频内容怎么办？这时，通过DetachVideo（下载地址：http://www.donationcoder.com/Software/Skrommel/DetachVideo/DetachVideo.exe）软件的分离视频功能便可解决这一问题。软件在运行后会在系统托盘显示图标，此时将鼠标停留在正在观看的视频上，点击“F12”键，视频便会从网页中分离，可随意移动并始终保持在最前（上页图4）。这样，当观看视频时便可同时进行其他活动，而不用担心错过精彩场面了。P

学电脑知识让ABPlayer来帮忙

■湖北 山一居士

提起ABPlayer这款播放软件，喜欢看高清电影的朋友一定不会陌生，它资源占用低、画面细腻、声音效果好，深受不少高清发烧友的喜爱，可你知道吗？除播放高清电影之外，还能通过该软件学习各种电脑知识。

首先打开ABPlayer主界面，可以看到最左侧由上至下列有MTV频道、高清短片、电脑培训等8个频道选项，假如想学习电脑知识，单击其中的“电脑培训”频道选项，此时能发现，右侧窗口中会出现电脑入门、办公财务、平面排版等12类电脑培训视频教程。单击“电脑入门”选项按钮，会弹出“如何安装驱动程序”“系统安装与维护”等多个视频教程，我们在这里单击“系统安装与维护”（图1），之后窗口中央会出现该选项的相关视频教程，例如Ghost使用方法、超级兔子优化王等，单击名称右侧的下载图标（图2），系统便会自动弹出下载工具进行下载，下载完毕后通过ABPlayer就可以学习了。（本文操作以ABPlayer 2.6版本为例，下载地址：http://player.aeeboo.com/down.html）





传真服务，难道还有免费的午餐？

■湖北 王勇

有时出差在外，需要向公司发送一封紧急传真，好不容易找到一家，可收费实在太贵，不过现在Myfax可以帮助我们免费发送传真了。

一、在浏览器中打开Myfax站点（http://www.myfax.com/free/），首先在“1，To”栏下填写发送目的地资料，如Name（姓名）、Company（公司名称）、Country（国家）和Fax Number（传真号码）等，目前该网站为全球41个国家和地区提供免费发送传真服务，其中也包含中国大陆地区，在FaxNumber空白框中键入具体区号和号码（图1）。



二、在“2，From”栏中填写发送人信息（图2），其中也包含Name（姓名）、Company（公司名称）和E-mail（邮箱地址）等，这里需要注意的是，邮箱地址必须真实有效，这关系到免费传真是否能成功发送。

三、接着来到“3，Fax Message”栏下，单击“选择文件”按钮，从系统中导入传真文件，该站点目前支持DOC、PDF、ETC等3种文档格式，当然也可在稍右侧的“Enter text message”空白框内直接键入传真文本内容（图3）。

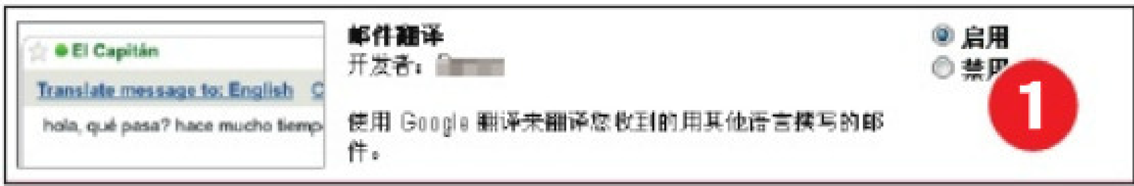


四、以上内容输入完毕后，单击“Send Fax”按钮，该网站会发送一封确认邮件到你刚才填写的那个邮箱中，登录邮箱，打开这封标题为“MyFax Free Delivery Confirmation - Attention Required”的邮件，点击一下正文中的确认链接地址，这样一来该传真便会免费发送出去了。经过试用，确实可以发送哦，不信的话大家不妨一试。P

启用Gmail邮箱邮件翻译功能

■湖北 感恩的心

Gmail最近又新增了一个非常实用的功能——邮件翻译功能。利用该功能可直接将40多种语言的邮件内容实时翻译成中文。







一、启用邮件翻译功能

因为该功能目前还处于测试阶段，所以想要尝鲜的话，首先需在Gmail邮箱“实验室”中去将其开通。登录Gmail邮箱，单击右上方的“设置”选项，打开“设置”窗口，选中上方的“实验室”标签页，然后在下方找到“邮件翻译”该项**（图1）**，单击“启动”，最后“保存更改”退出即可。

二、使用邮件翻译功能

启用该功能之后，Gmail邮箱会自动进行重新登录，这个时候便可以直接将邮件中的非中文内容进行实时翻译了.翻译的方法很简单，打开自己收到的非中文邮件，在邮件正文上方会多出个“将邮件翻译为：中文（简体）”的选项**（图2）**，需要翻译时，直接单击一下该选项，片刻之后，正文的英文内容就会被翻译成汉文了**（图3）**。

友情提示：如果你用中文界面，收到的信也是中文，就不会有翻译选项出现，而如果你用英文界面，收到的信里只有短短几个汉字，有时也不会出现翻译成英文的选项。

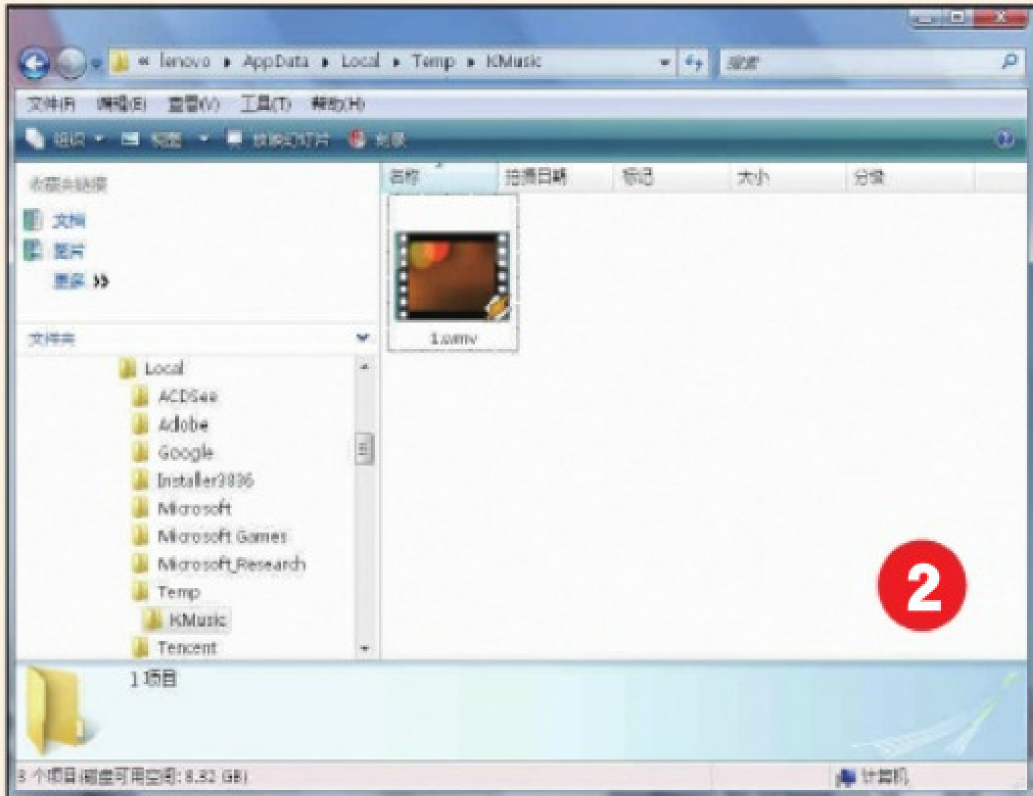
巧下“酷我音乐盒”MV影片

■辽宁 飒飒

“酷我音乐盒”是一个功能强大的网络影音播放软件，用它既能收听网上音乐，又能下载和管理音乐文件，在视听方面还支持歌曲的MV在线播放。美中不足的是它不支持这类影片MV的下载，这样一来好看的MV影片就只能收看不能保存了。不过这里有一巧法可以将MV影片文件完好无损地保存在电脑中，方便随时观看。方法如下：

用“酷我音乐盒”在线播放一个MV影片的同时打开“开始”→“运行”，XP系统的用户在其中输入“C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Temp\KMusic”，Vista用户在其中输入“C:\Users\用户名\AppData\Local\Temp\KMusic”（**注：**这里默认的系统盘符为C盘，“用户名”可输入你电脑中的英文用户名）。输入路径正确后回车，在弹出的文件夹中会发现有个扩展名为WMV的文件**（图1）**，这就是要保存的影音文件了，也就是当前正在播放的这段MV文件。先不要急着拷贝，要等“酷我音乐盒”的播放进度条进行到最右端才可以**（图2）**，这时候将文件拷贝到需要保存的文件夹中就可正常观看了。







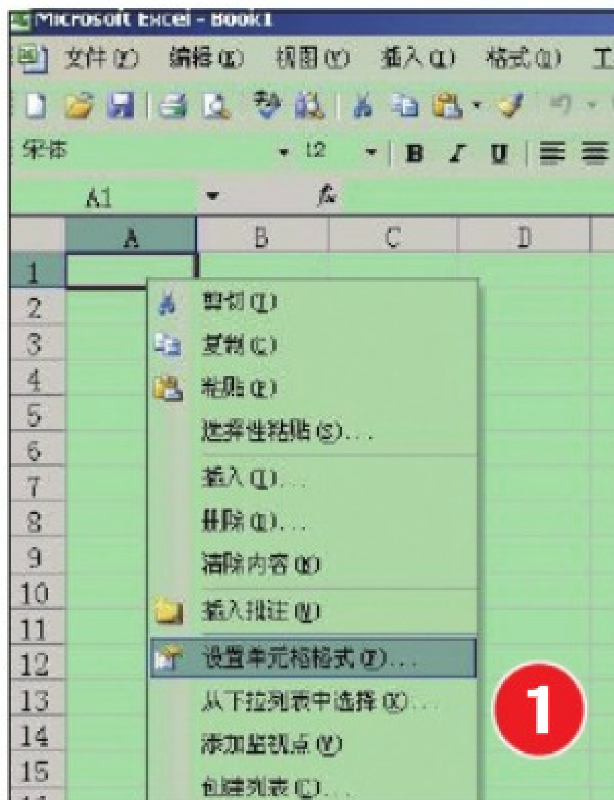
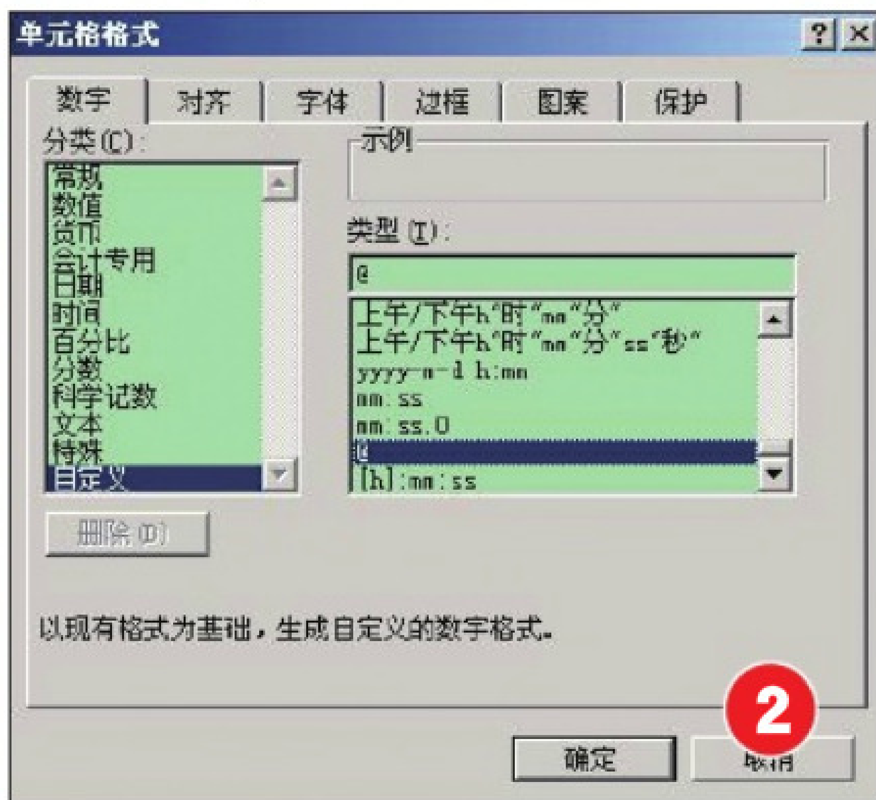
编者按：经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn。

Excel表格中输入超过15位数的技巧 ■湖北 李峰

在Excel单元格中输入超过15位数字时，从第15位后的数字全部变为“0”，例如：“12345678912345678”会自动变为“12345678912345600”。解决方法很简单：

1.在需要输入超过15位数的单元格上点右键，选择“设置单元格格式”**（图1）**。

2.在“数字”标签下选择：“自定义”，在“类型”中选择“@”**（图2）**，确定后即可。

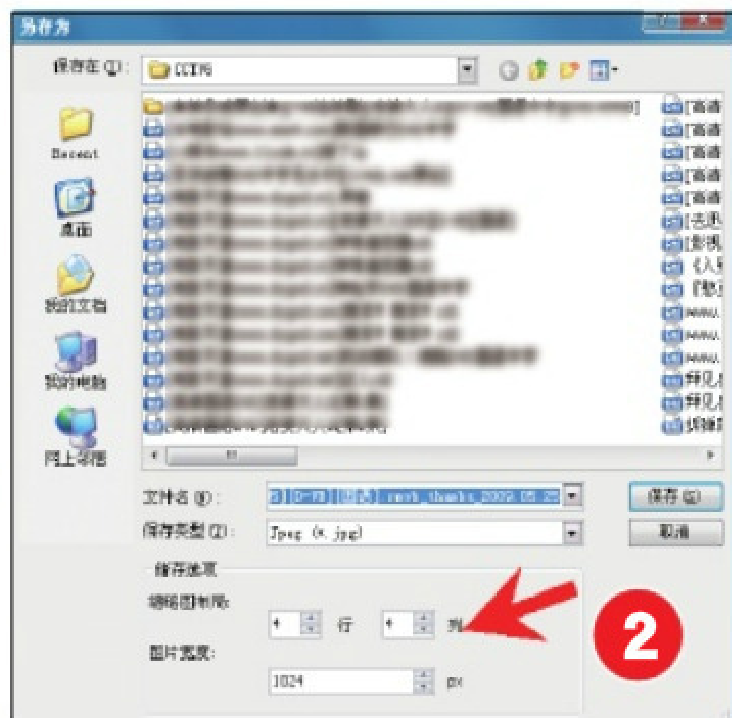
QQ影音1.2实用功能两则 ■湖北 感恩的心

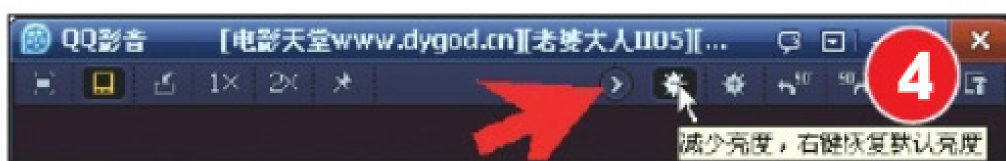
一、剧情连拍

播放时在窗口中单击右键，在弹出的菜单中选择“剧情连拍”**（图1）**，此时会出现“另存为”对话框，在下方可对“缩略图布局”和“图片宽度”进行设定**（图2）**，完成后单击“保存”，片刻之后，剧情连拍图片便制作完成了**（图3）**。

二、浮动播放效果栏

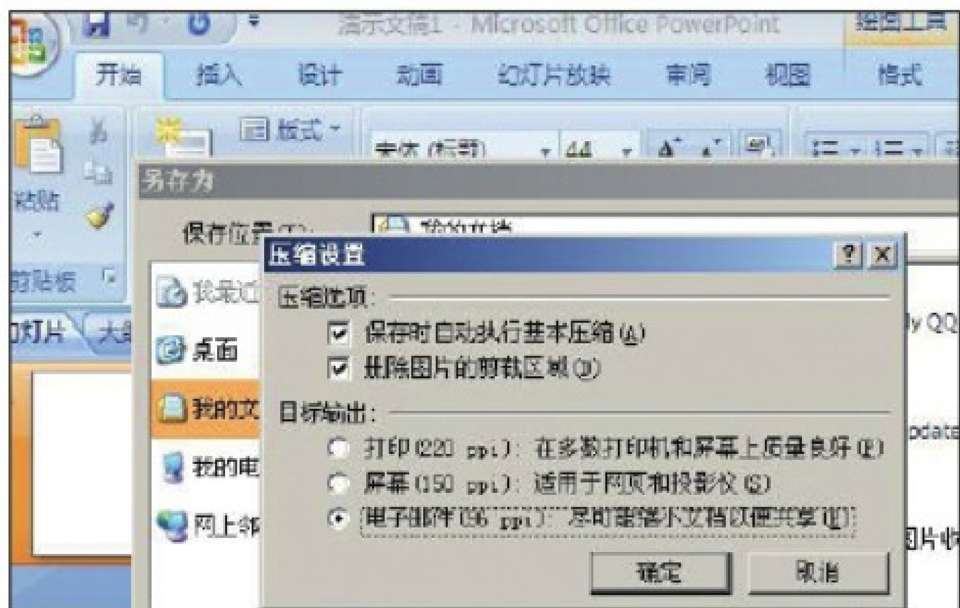
在QQ影音1.0中，把鼠标指针移动到播放窗口上方时会出现一排浮动工具栏，通过点击相应功能按钮，可在全屏、普通和迷你模式中进行切换，如今QQ影音1.2在视频窗口右上方又增加了一排浮动工具栏，其中有减少亮度、增加亮度、画面旋转、默认声道等功能按钮，在使用中可将鼠标指针移到右上方视频窗口上来展开该工具栏**（图4）**。



给PPT2007来个快速瘦身 ■湖北 李峰

在PPT2007中插入大量图片，生动美观的同时，体积也臃肿了，携带、发送都很不方便。这里有个方法，让PPT2007能变苗条：点击“文件→另存为”选项，单击“工具”按钮的下拉箭头，选择“压缩图片”选项，在“更改分辨率”栏中，选择“Web/屏幕”，在“选项”栏中将“保存时自动执行基本压缩”和“删除图片的剪裁区域”项的复选框选中，之后点击确定，这样新保存的文件就苗条多了。





客座专家 龚胜

关键词：键盘开机　USB键盘

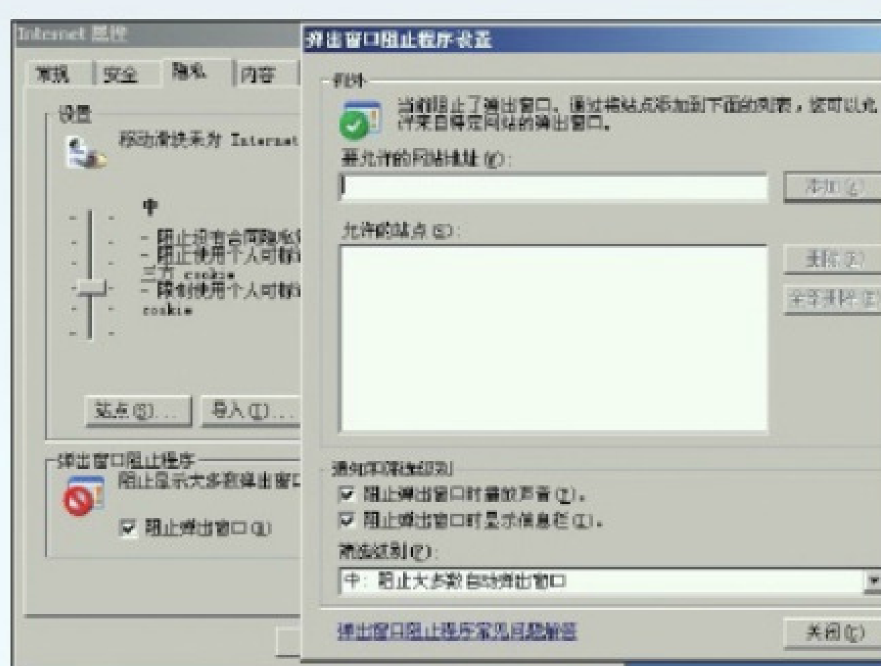
问：我新买了一个USB键盘，在使用时碰到了一个问题，在计算机开机后进入操作系统之前，按键盘按键没有反应，导致我无法调整BIOS设置，请问如何处理？另外键盘上没有“Power”开机按键，不知是否可以用键盘开机？

答：USB键盘诞生较晚，因此在“适应能力”上要比传统的PS/2键盘差一些。某些电脑上在进入Windows操作系统前无法使用USB键盘，通常是由于主板BIOS中关于USB键盘支持模式预设为“OS支持”导致，这样会导致在开机进入操作系统之前USB键盘无法使用，解决方法是先找一个PS/2键盘接上，进入BIOS，将BIOS内的键盘支持模式从“OS支持”改成“BIOS支持”，USB键盘即可在开机后正常使用。要实现键盘开机，首先我们要确定主板上键盘电源设定跳线开关处于开启状态。其次电源供应系统在关机后必须具备有足够的供电能力，如5V/750mA的备用电力供应，然后进入BIOS进行相应设置即可。至于键盘上有没有“Power”开机按键不是最重要的，你可以设定其他组合键进行开机。实际上利用键盘开机也能起到一定的安全保密作用，设定后我们可以让机箱电源开关失效，这样不明原因的人就难以打开你的电脑了。

关键词：IE　弹出窗口

问：我发现在Windows XP SP2以上的版本中，IE具有阻止“弹出窗口”显示的功能，但是它阻止了所有窗口弹出，在浏览个别网站时会出现问题，请问如何完全禁止或有条件禁止该功能？

答：这个问题不难解决，请进入“IE选项→隐私”选项中找到“弹出窗口阻止程序”的设置按钮，在设置界面里可以将安全级别设置为低级。或者在“IE选项→隐私”选项卡里面取消“阻止弹出窗口”前面的复选，即可完全关闭这项功能。如果你需要偶尔允许弹出窗口，可以在点击含有弹出窗口的链接前（或在刷新该网页时）按下Ctrl键，这样系统将临时忽略“阻止弹出窗口”的功能。另外现在很多第三方安全软件提供了功能更强的弹出窗口过滤功能，大家可以配合使用，杜绝恶意弹出窗口的干扰。

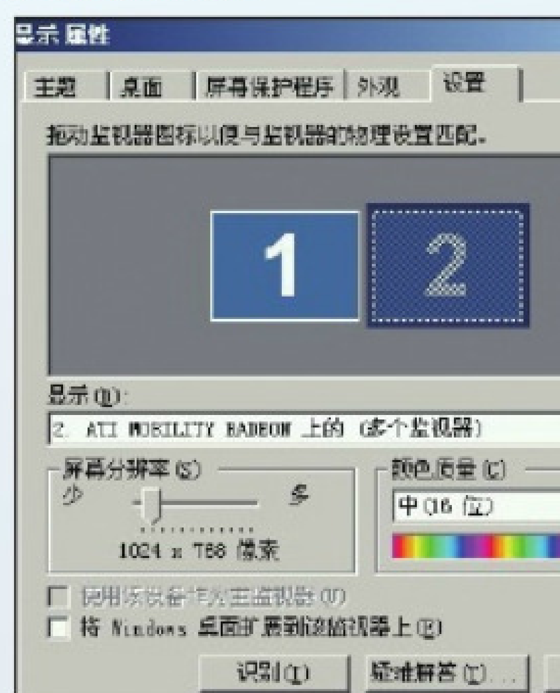


设置IE对弹出窗口的处理

关键词：显卡　视频输出

问：我的电脑使用带视频输出接口的ATI显卡，安装了正版WinXP+SP3，但视频文件无法在外接电视时正常显示，用Mediaplayer播放视频时视频窗口为黑屏，请问原因何在？另外请问如何在电视上独立播放视频？

答：视频文件无法在电视上正常输出的原因比较复杂，通常与显卡种类、驱动程序、播放软件等都有关系。一般而言，对于大多数ATI显卡，如果视频播放软件使用了DirectDraw，则视频窗口很可能无法正常输出到电视。解决的方法很多，一是使用不采用DirectDraw功能的播放软件，比如低版本的超级解霸。二是将不能正常播放的MPG视频转换为AVI、WMV等其他格式。三是利用两个程序不能同时开启DirectDraw的特点，启动两个视频播放程序，后启动的将不会使用DirectDraw，从而在电视上正常播放。



通过桌面扩展可在两台显示设备上显示不同内容

不是所有显卡都能独立进行视频输出，建议大家选择具有“复制”（桌面扩展）模式的显卡，可以在电脑显示器和电视机上同步显示桌面和程序。当我们设置为“辅助显示屏”“视频镜像”时，在电脑中只要打开视频文件，电视机上就会同步满屏播放该视频文件，你可将播放器隐藏到任务条上，一面用电脑做其他事情，一面让电视机播放电影，具备很强的实用性。

关键词：蓝光康宝　蓝光碟片读取

问：我的电脑上配有一台蓝光康宝光驱，最近出现了一个奇怪的故障，就是忽然只能读DVD碟片，而不能读蓝光碟片了，不知原因何在，如何处理？这个问题是在我加装了一个硬盘后出现的，不知是否与此有关？

答：目前蓝光碟片的类型比较多，品质也参差不齐，还存在版权保护等问题，因此首先请确定是不是所有蓝光碟片都不能正常读取，还可以将光驱固件升级到最新版本，以提高其兼容性。其次因为是在加装硬盘后出现的问题，因此也有可能是供电不足所导致，因为读取蓝光碟片时对电源质量的要求更高一些，请先将加装的硬盘暂时去掉，并重新拔插一下光驱信号线及电源线。如果情况依然如故，那么就可以确定是光驱本身的故障。光驱故障通常分三类：一是机械故障，二是光学故障，三是电子故障，前两者发生的概率比较高。从你谈到的情况看，光学故障的可能性较大，目前蓝光康宝光驱有两个发光管，分别用于读取DVD及蓝光碟片，如果用于蓝光碟片读取的发光管损坏，就可能导致你遇到的问题，由于激光头是光驱内最精密的部分，一般无法修复，只能更换。

关键词：Word 波浪线

问：我在家里的计算机上使用Word处理文件时发现页面上有些红红绿绿的波浪线，尽管在打印时这些波浪线并不会打出来，但比较影响视觉效果，而我办公室的电脑上却不存在这个问题，请问原因何在，如何处理呢？

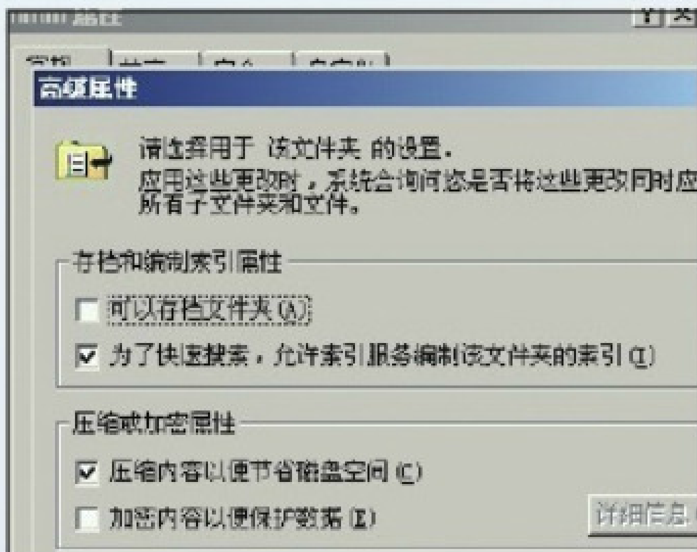
答：这个问题不少初学者都问到过，原因是你开启了Word的拼写和语法检查功能，这样在键入时会对我们键入的文字进行检查，如果某些文本在词库中不存在，Word就会在下面加上波浪线提示你。这一功能的实际用途并不大，尤其对于中国用户而言，基本上没有实际意义。因此我们完全可以通过关闭语法错误标记功能，将这些波浪线隐藏。具体就是在状态栏上的“拼写和语法状态”图标上单击鼠标右键，选择“隐藏语法错误”项，语法检查出来的错误标记就全都不见了。如果要详细设定，可在右键菜单中选择“选项”，在“选项”对话框中单击“拼写和语法”选项卡，在这里可详细设定拼写和语法的属性。


在拼写和语法选项卡中设定

关键词：数据安全 文件加密

问：我经常背着笔记本电脑到处走，担心一不小心丢失后，其中保存的一些敏感文件会闹出“艳照门”之类的严重后果，这里请教一个问题。就是如何将文件或文件夹设上密码？我尝试用过一些专门用来“加密文件夹”的软件，但感觉不太好用，不是需要注册就是效果不敢保证，请问有什么好方法为文件或文件夹加密码吗？

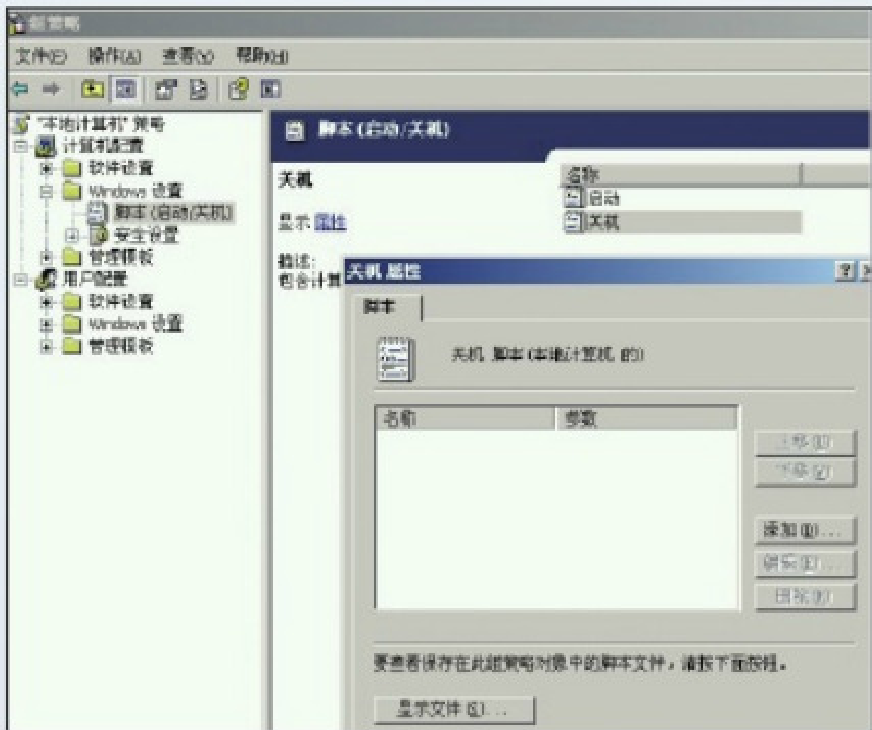
答：随着电脑普及、网络发展，文件加密越来越重要。最近问到这个问题的朋友不少，在此我提出以下几点建议：第一，不推荐大家使用网上那些来历不明的“文件及文件夹加密”软件，不仅加密效果不好，而且可能导致被加密的文件丢失。第二，对于安装了Windows 2000以后版本的操作系统的朋友强烈建议使用NTFS分区，使用NTFS分区后，操作系统本身就提供了可靠的文件夹权限管理和文件加密功能，加密后只有加密该文件或文件夹的用户才能访问内容，那怕重装系统或者文件被复制到其他电脑上也无法正常访问（因此一旦加密文件后应及时备份证书）。第三，使用WinRAR、Winzip等常用压缩软件可以方便地给压缩文件加上密码，一般应用安全可靠。如果确有必要对文件进行高强度加密，则建议购买大软件公司开发的正规加密软件。


NTFS分区支持对文件进行加密

关键词：上网痕迹 自动清除

问：我在办公室的公用电脑上网后，希望在关机时将系统中遗留的一些信息清理掉，比如IE临时文件、历史记录以及Cookies等。每次都使用手工方法清除感觉比较麻烦，也很容易遗忘，请问有无更好的方法可以自动完成？

答：除了使用一些专门软件外，我们可以利用Windows XP的关机和注销脚本实现自动清理。下面以清除IE临时文件为例说明具体方法：在“C:\Windows\System32\GroupPolicy\Machine\Scripts\Shutdown”目录下，新建一个批处理文件Clean.bat，内容可根据需要编写。清除IE临时文件的命令为“DEL/Q/S "C:\Documents and Settings\\Local Settings\Temporary Internet Files\"”。其中参数/Q表示使用安静模式，即使用全局通配符时，不要确认，参数/S表示从所有子目录删除文件。再单击“开始→运行”，在运行命令框中输入“gpedit.msc”，打开组策略窗口。在左侧的控制台树窗格中，依次展开“计算机配置→Windows设置→脚本（启动/关机）”节点，双击右侧详细资料窗格中的“关机”项目，在弹出的“关机属性”对话框中点击“添加”按钮，将Clean.bat添加为新的计算机关机脚本。设置完成后，退出组策略窗口，重新启动计算机即可。


通过关机脚本执行自动任务

关键词：智能手机 共享上网

问：我有台多普达智能手机，一直采用EDGE连接上网，不过网速较低，一般最高也就30～35KB/S左右，而且按流量收费，在经济上也非常不划算。在家里身边有可以上网的台式机，请问手机是否能与其共享上网？

答：多普达WM系列智能手机很容易实现与电脑共享上网，具体方法如下：打开电脑上的同步软件Activesync，选择“文件”→连接设置，全部打勾。然后再将“工具→选项→规则→共享网络”，连接设置为“Internet”。然后插上USB线将手机与电脑相连，你就可在关闭手机网络的情况下使用手机自由浏览网页了，当然用QQ、MSN聊天也是可以的，是不是很方便呢？如果你的PPC手机带蓝牙功能，再为电脑配上蓝牙适配器，那么通过蓝牙与电脑连接，用同样的方法也可共享上网，这样你就可在家人用台式机上网时，将手机拿到被窝里躺在床上上网，感觉就更爽了。

另外如果你的手机支持3G、WIFI等上网方式，通过简单设定，也可以让台式机或笔记本电脑反过来共享手机上网，这样实际上就将手机作为电脑的外置无线上网卡使用了。P

昂贵概念与草根DIY，哪个更值？——闲话PC散热系统

■四川 D5

编者按： 本文作者是一位老资格的DIY玩家，同时也是一位多年从事相关设备销售的资深人员。在年复一年的销售热潮中，他开始对厂家、经销商的行为进行分析，同时也对玩家的消费行为进行反思。本文虽是他个人的所思所想，对众多DIY玩家而言也具有很大的借鉴和启发意义。作为玩家该如何面对扑朔迷离的散热市场，该如何提高电脑的散热效率，且看本文分解。

前言

貌似有人说过，世界万物的本源就是热运动的循环代谢。温度作为人类最基础的感知之一，也是万物运动最重要的表现形式。道家阴阳学说应该是对热系统最有深度的哲学诠释了，冷热交替，循环往返，万物始。在经典物理学中，能量守恒最重要一环就是热循环。热的阴晴圆缺，牵动万物生灵，散热的非常之道更牵动电脑DIY玩家的心。

草根追赶潮流——从一台普通电脑的散热改造说起

最近在某IT论坛上见到一篇草根帖，通过很简单的图文描述DIY改善散热性能的方法和过程。类似的文章很多，改造的水平也高低有别，该网友（ID：sbike007）的电脑配置很普通，改造方法也不是很复杂，因此自嘲为山寨之作，但不知道为什么，笔者却看得很是投入。

论坛玩家的配置	
CPU	E7200（超频至3.4GHz）
散热器	TT A3525（零售价格约40元）
主板	TP43A2-D7
内存	威刚游戏条2GB×2
显卡	铭鑫9800GT超越版（显存1GB）
硬盘	WD500GB 绿盘
电源	世纪之星自由战士4
机箱	多年前的HKC的某个型号

sbike007觉得显卡的原装散热器太普通，担心夏日负荷过重，于是选择了超频三的加勒比海散热片和12025风扇，并给显存贴上了散热片。改装显卡之后，又对整机散热通道做了简单改造，机箱顶部加装120mm风扇，将正面进风双90mm风扇改为单独的120mm风扇，电源风扇也由向外抽风改为向内吸风。这样一来整机的散热通道由传统的前进后出式改为现在“最时尚、最前卫”的顶部散热出风。

改造后的整个风道简洁明快，线路清晰。凉风从该入之处进，热气自然升腾从该出之处离。CPU、显卡、硬盘、电源



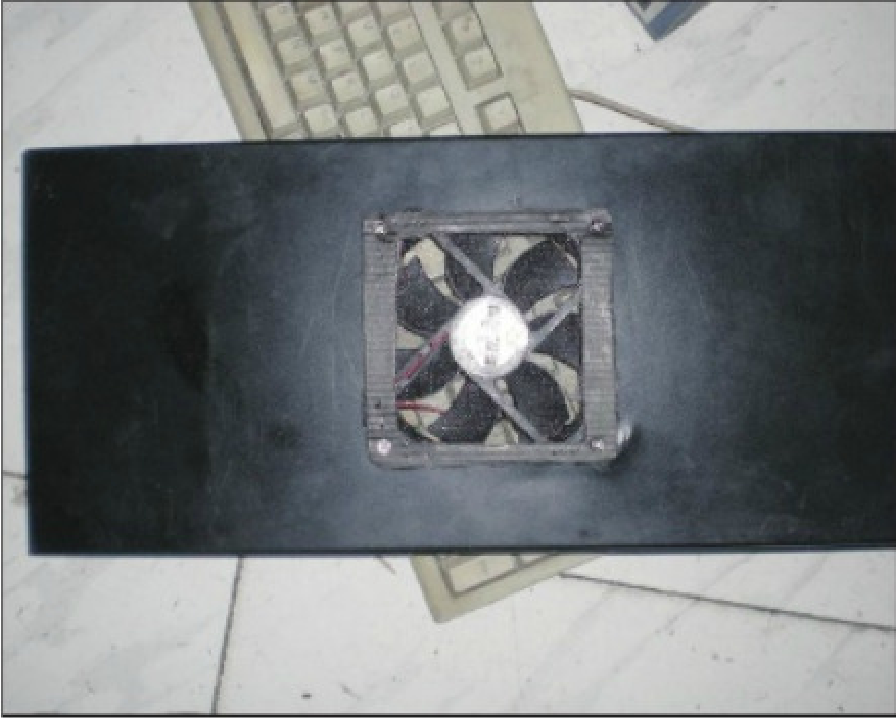
超频三加勒比海散热片



12025，直径达120mm的静音风扇

均有独立的冷风进口，每个进口都有对应的风扇给予前进支持，恰到好处的风扇为过境冷风“加足马力”，使它能直达需要冷却的部位。同时冷风携带热量顺势上升，机顶120mm风扇的大出风量将机箱内外的风压差最大化，确保整机热量上升至顶部后毫无积压地排除到机箱外部。可以想象，当机箱侧板盖上后，除CPU靠机箱一侧，显卡靠侧板一侧有部



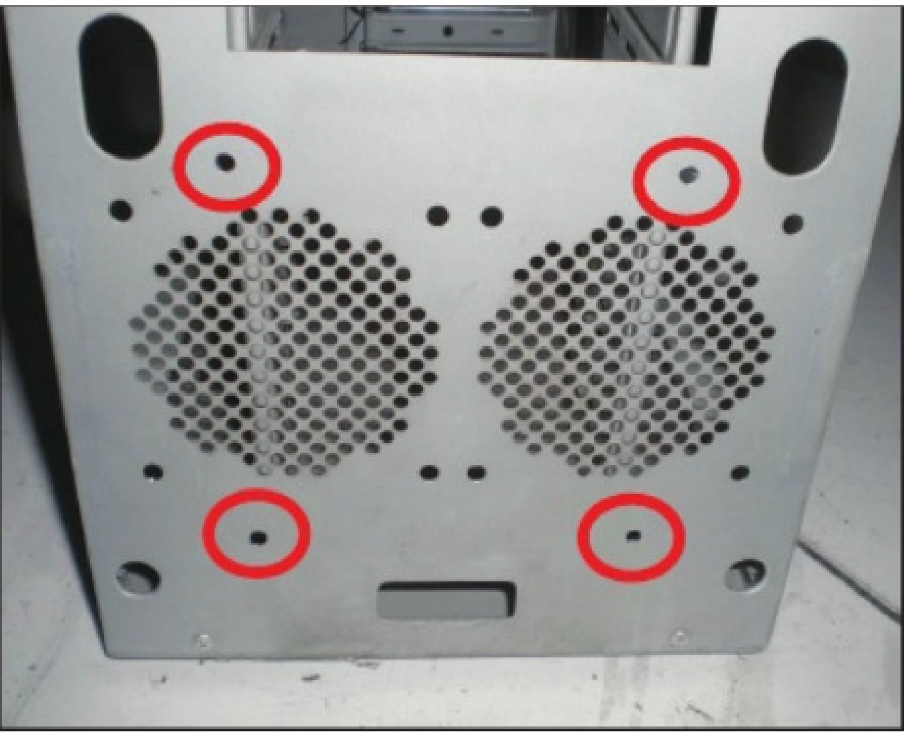

在机箱顶盖上钻眼并安装120mm风扇

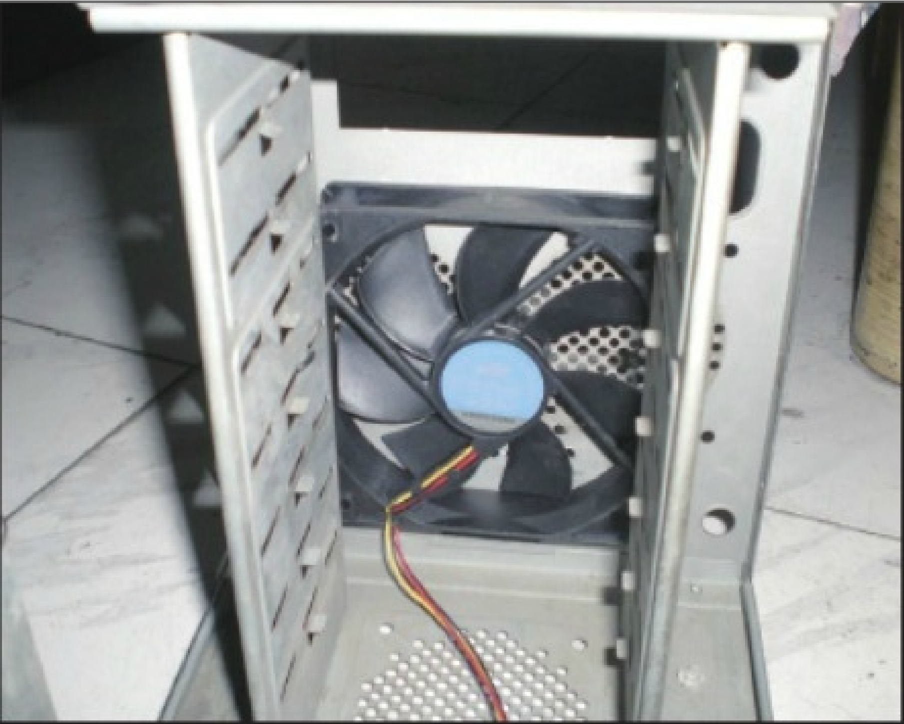
分涡流和乱流外，整机主风道清晰自然，机箱内部整体散热较之以前得到相当程度的改善。

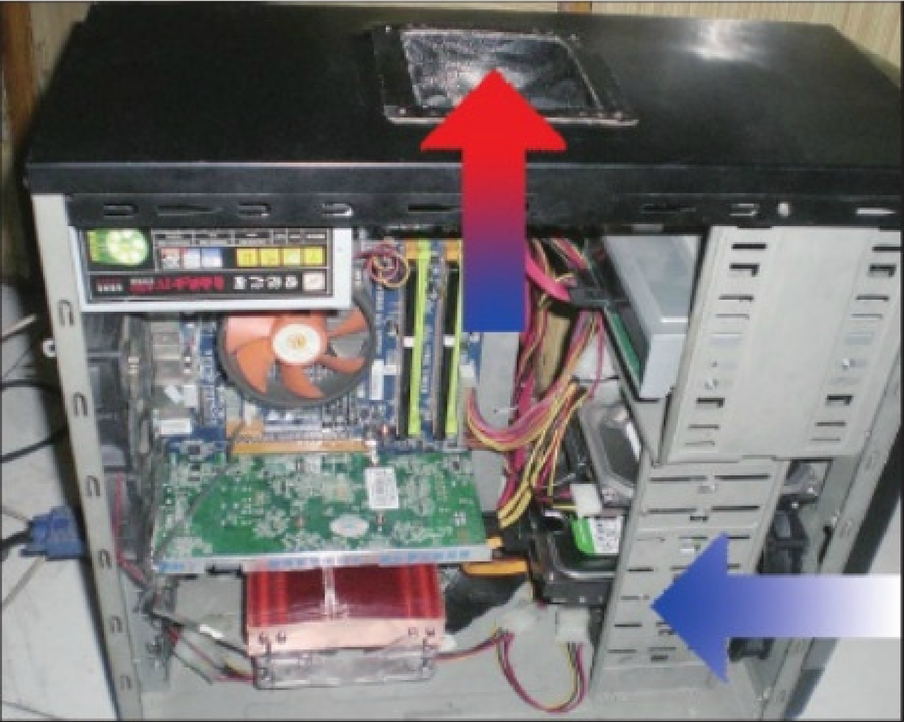
有意思的是，该网友的机箱电源采用了少见的直吹式散热结构。依稀记得这是当年世纪之星的专利技术，广泛用于它后来的自由战士、铁甲勇士等系列产品，该技术解决了底部进风在电源尾部形成的散热死角问题。利用这个直通风扇将抽改为吸，直接将机外的冷风吸入电源降温，并由风扇将热风直接排出电源。这恰恰与目前流行的机箱分离式散热设计思路吻合——各部件独立散热，电源下置，独立进风出风，以便改善电源的散热条件，提高电源效率和延长使用寿命。

CPU的冷风供给也由原来的顶部直吹改为了顶部和侧翼两个方向补充，虽然在靠近机箱处有涡流产生，但是因为是冷热风混合涡流外加CPU另一侧为低压区（即风压较低的区域），以至热风通道完全移向主风道，并由机箱顶部120mm风扇排出。效率明显高于原来单纯的顶部直吹，热风散于主板北桥和电源下部之间。

显卡散热更换为纯铜鳍片加热管并辅以120mm静音风扇，有效提高了在相同风道下的散热性能。为解决高速硬盘带来的高温，该网友将机箱前面板风扇升级为120mm直吹，大风量低噪声，无论效果还是噪声都明显优于原来双90mm风扇并列直吹的散热方式。经过这一系列改动后，在随后的对比测评中发现硬件平均温度降低了5℃，GPU最高温度从87℃降至48℃，效果可谓非常明显。


前面板风扇位改造，原本只能安装2只直径90mm的风扇


自己钻眼后改为安装一只120mm风扇


最终效果图

简单总结了一下这位网友在不经意间使用的散热手段：顶部散热、电源独立散热通道、正面大直径低转速风扇应用，这些手段对于很多资深DIY玩家来说应该非常熟悉。实际上目前很多高端机箱散热设计的主打卖点，就是以上面这些手段为基础加上一些自由发挥和创新形成品牌性的散热概念。

名门之秀——高端机箱的散热设计

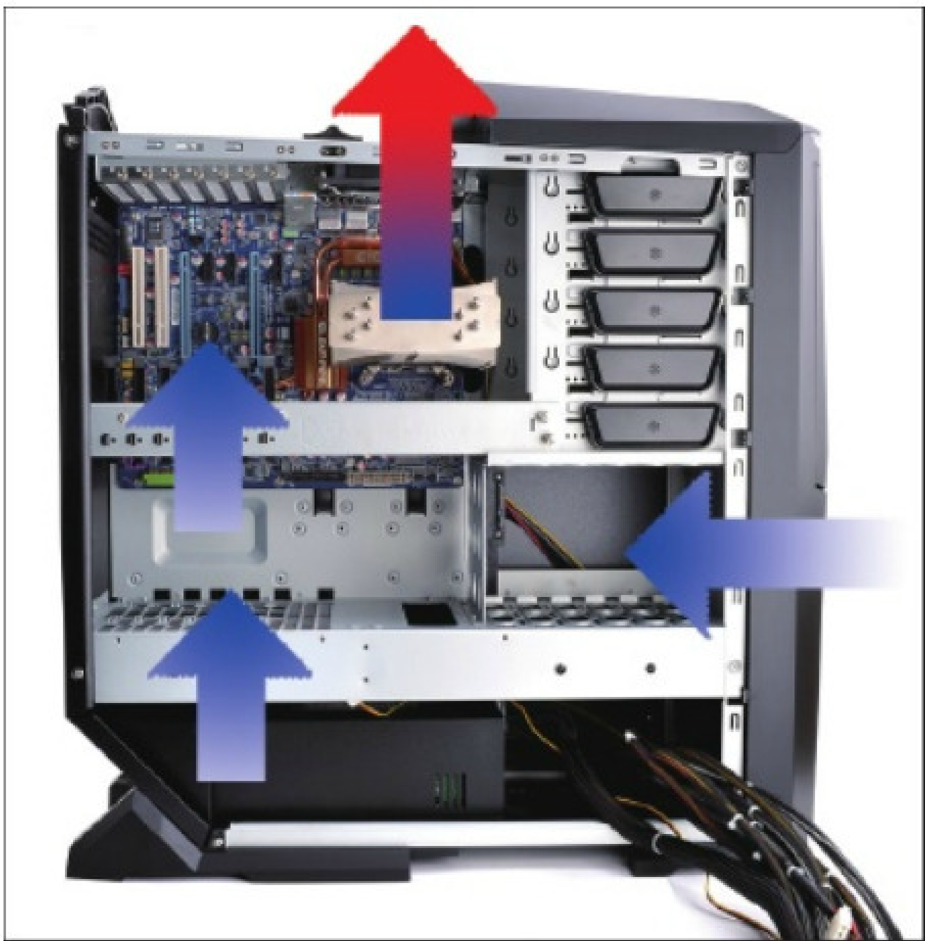
最近以生产高端机箱著称的品牌银欣（SliverStone）在其经典的乌鸦（Raven）SST-RV01B机箱中，提出了新的设计概念——“烟囱效应”。这个设计被一些IT媒体誉为“革命性的设计”：冷空气通过机箱底部和侧面进风口进入机箱，在分流给电源后，由两个内置的180mm风扇分层、错位、垂直向上传递到整个主板中央区域进行热交换，最后由顶部风扇排出。


银欣乌鸦机箱


内部空间被划分为三层

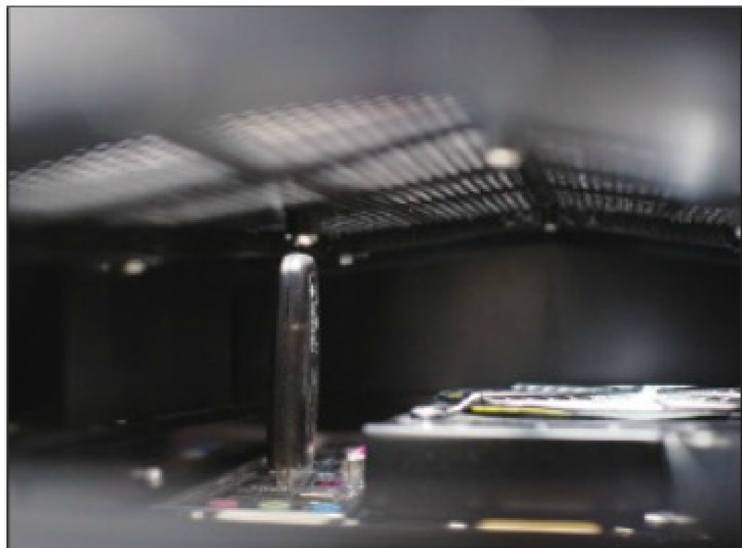
按理说就这样完美了，不过银欣在该款机箱上还有惊人之举。银欣专门改造了传统的主板放置位置，整个主板在机箱内位置做90°旋转，把I/O接口转移到机箱正上方（所有I/O设备接线在顶部就可以直接完成，确实非常方便），电源单独下置，独立进冷风排热风，利用热空气上升原理，形成一个由下而上的整体“烟囱式”散热风道。为了避免灰尘直接落入机箱，乌鸦在顶部还有专门的防尘顶盖，顶盖不仅直接抵消了接线的方便，也对机箱散热造成一定影响，着实多此一举。

因此也有业内人士对乌鸦的“革命性设计”提出质疑。按照乌鸦对主板位置的改变，机箱内部主要热量全部上移至机箱顶部，在顶部形成可能存在的热区。为什么这么说？因为机箱内部有两个强大的180mm风扇向上直吹。当然不是大家想象的并列垂直向上，而是分层、错位呈阶梯型向上（这一点在很多媒体的介绍中都“奇怪地”被忽略了，转用近乎统一的描述“……上下层之间的两个180mm风扇……”，这样的描述直接误导玩家对其结构的认识）。


分层错位呈阶梯型向上的风道设计

最底层的风扇将底部和侧边的冷风吸入，根据具体的电源风道，来决定是否需要给电源供给冷风。冷风一部分通过中间层镂空和电源缝隙到达机箱上层，一部分交给硬盘区进行热交换后到达机箱上层。中层180mm风扇有接近1/2的进风可以直接从机箱外部补充，当然这部分进风里含有大量的电源排出热风。于是我们可以发现整个机箱上层热交换用的气流，仅有一部分来自于最底层18cm风扇进风是没有经过热交换的冷风。那么汇集于机箱上层用于上层热交换的混合风在风道的作用下垂直向上并列对显卡、南北桥、内存、CPU等设备进行热交换，热交换后再由顶层排出。


I/O接口被转移到机箱顶部


I/O接口上方的顶盖对便捷性有一定影响

刚才我们是假设顶层盖板被灰尘覆盖，热风在盖板处受到一定阻碍。这时我们试想，主板I/O接口处作为烟囱的最上方，是整机所有热交换后汇聚等待排出的地方。虽然这个地方有一个120mm风扇，可在风扇上方还有一个较大扩散空间，并有一个对灰尘杂物有所阻碍的顶盖，于是整机热交换后的热风无法顺畅排出，在I/O接口处形成热区。熟悉主板的朋友都知道，I/O接口下方就是CPU供电模块的散热器位置。整机热区处在这个位置，让人不难想象长期使用后，CPU供电模块工作稳定性必然会有负面影响，进而影响CPU工作稳定性。

“草根网友”战胜“名门之秀”？

综合草根的山寨机箱散热改造和顶级机箱品牌银欣的革命性散热设计，他们都应用了热空气上升原理，将热交换后的热风顺势向上排除，仿佛一个太极高手，因势利导，不做任何刚性对抗，以推手化热风于机箱之外。更绝妙之处，不但无对抗之举还推波助澜，用风扇进一步加强热空气的向上流动，使整机冷热循环有序，热交换加快，温度有效降低，整个系统和谐运转。所谓“阳极阴生，阴盛阳衰。周而复始，万物轮回。阴阳交替，是为道也。”草根网友用极其低廉的成本完成了机箱阴阳交替的运转，银欣乌鸦也用重金和理论打造出了炫目的机箱冷热循环系统。所谓万法归宗，也就不过如此了。散热之道，无论你豪门贵族还是一介草民，只要将万物循环之理了然于胸，散热也就无非是寻常之道了。二者相比，孰优孰劣，相信各位读者自有判断。

越热越乱——散热市场一锅粥

486时代，几乎没有人考虑过CPU的散热问题，“奔腾之心”和K6的神话突然让人发现，曾经安静的箱体有了一些异样的声音。电脑随着它飞速剧增的性能让我们不得不为它准备符合热学设计的装备来冷却它激动的心。回想红警

时代，玩伴正准备空降偷袭我之际，突然当机，只有大呼：“老板，换散热器。”老板应声前来，骂骂咧咧地断电、开箱、换散热器……时至今日，曾经电脑莫名的关机、重启、关机的故障依然困扰着很多初碰电脑的人们，重大原因之一就是CPU散热不足，导致温度过高而当机重启。

昔日的一切似乎还在眼前，可是曾经的电脑早已经不再是玩玩简单的平面游戏，做为打字机应用了。如今，动辄500W以上的电源，凸现出电脑性能的飞跃。而能量，在完成我们赋予的计算工作的同时也大量以热的形式从电脑每个部件中流逝。CPU，计算的核心也理所当然地成为失去能量最多的地方，CPU散热成为了电脑核心问题之一。散热市场从此仿如一锅沸煮的粥……

1.宣传手段名目繁多

于是一系列精致的散热装备孕育而生，一个个响亮的名称挟风带雨向CPU而来，九州风神、酷冷至尊、劲冷……反正名字里不是风就是冷。更有甚者，不但有风，还要叫“大台风”。无数专业的、业余的制冷大军也都投入到这场旷日持久的制冷事业当中。AMD和Inte两强相争，最大的受益者就是CPU散热器制造商。当CPU散热器带上和CPU配套的序列号成为所谓盒装散热器后，AVC这个名字就和“原装”CPU散热器同船共渡了。就算今天，大量的CPU盒装散热器依然是AVC代工生产的。


Tt BigTyp大台风CPU散热器在玩家中口碑不错


装上“液氮大炮”的CPU和显卡

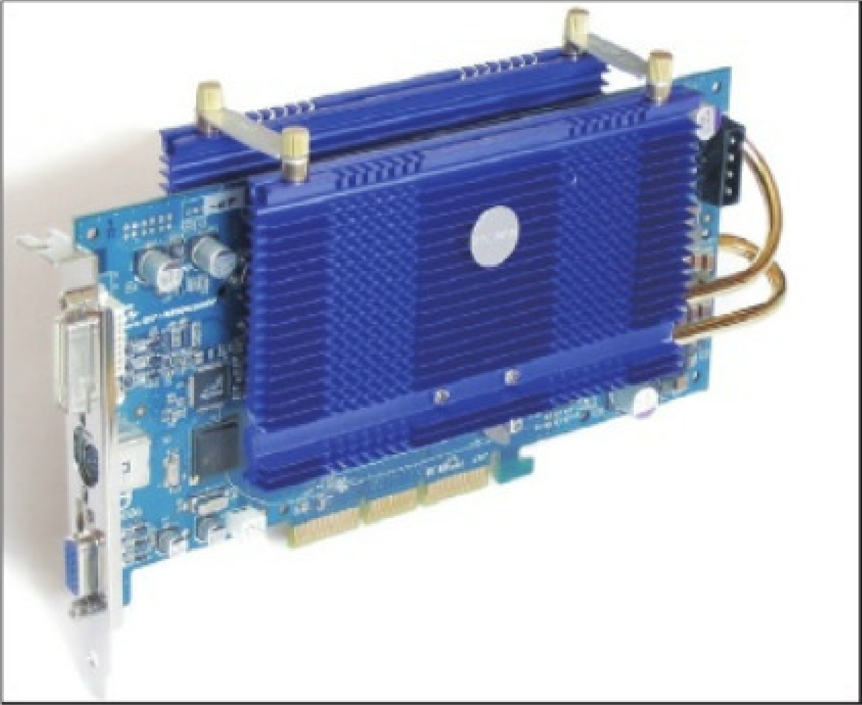
火热的CPU，不断呼风唤雨。而夸张的是，期间还有各种能人异士竞相玩起了超频，OC之说更是推波助澜地将CPU散热器带到了更狂之地。风冷加金属鳍片不过是超频玩家的入门之选，热管水冷也无法压榨CPU最后的油水，唯有液氮大炮才能一次次把传说中的记录推向一个个数GHz的神话。

就在CPU散热器疯狂的年代，不甘寂寞的GPU在经典的TNT、GeForce 256之后也开始了类似于CPU一样的狂热之旅。疯狂旋转的风扇在一次次GPU升级换代中再也无法吹走小小的铝制散热器上烫手的热量。迪兰恒进一款经典的ATI 9800 PRO原装散热器竟然无法冷却正常工作中的R360核心，九州风神的Silent热管散热器成了忍痛换装的酷炫设备。

当然，在那个时候笔者也第一次听说了抄袭。据说九州风神Silent和韩国思民（也有人说这个品牌叫“宅曼”）ZM80C-HP的相似度超过了90%，让人惊讶于原来抄袭不仅仅存在于考试之中。天下无抄就如天下无贼一样是镜中花、水中月。没过多久，思民突然和超频3（OC3）展开了散热世界最持久的抄袭官司。谁抄了谁，谁用了谁？官司了结，尘埃落定，没有人输，只有双赢。两个陌生的品牌，因为抄袭事件和官司口水戏剧性地让我们知道了有这样两个一高一低的散热品牌，它们利用这一场由“热”引发的消费案，疯狂地绞杀着DIY玩家们深浅不一的钱包。

当Tt、利民、思民、安北这些象征着CPU、GPU散热设备的顶级产品让无数囊中羞涩的DIY玩家流口水的时候，超频3则用相对低廉的价格把几乎同样性能的散热设备放到玩家眼前，这似乎在透露出一些关于成本和价格的隐含信息。不管思民也好超频三也罢，林林总总地散热品牌通过各种宣传方式和营销事件成功地为自己的产品在中国市场打开了局面，而玩家则经常在宣传攻势中迷失方向。


九州风神Silent显卡散热器


思民ZM80C-HP显卡散热器

2.市场渠道混乱

在众多需要散热的电脑组件中，CPU的散热是最为重要的。从电脑进入奔腾年代开始，风扇加铝制散热器就成CPU的标配附件。在电脑城流行术语中的盒装CPU就是指在包装中带上了散热器的CPU。当然盒装CPU有很多的门道，其中和散热相关的无非是“原包”和“深包”（以前叫“翻包”），它们的区别就在散热器上。“原包”是指通



大部分Intel原装风扇由AVC代工



原装风扇的散热效能一般不会太强

过正规渠道进货，出厂就标配散热器的CPU，其中的散热器无论是性能和指标都能满足该包装内的CPU正常工作。“深包”其实就是二次包装的代名词，自然里面的散热器也多半不是出厂就搭配好的，在散热方面存在诸多不确定因素，所以很多专业IT媒体和资深玩家都建议普通电脑买家要特别关注原装散热器的问题。

原包CPU里面搭配了一个满足需要的散热器，这个“满足需要”是建立在该CPU正常工作的基础上，也就是说，这个散热器只能保证正常使用时的正常工作。至于使用者很多特殊的、个性化的需求，原包散热器就无法兼顾了，例如超频、静音、外观等。有需求就有市场，由专业散热设备生产商提供的众多包装精美，外形独特酷炫的散热器在这样的需求下大行其道。散热设备形成了产业化的大军。凝聚着材料学、流体动力学、热学、金属加工等高科技学科的散热器专业生产厂家一个个投入到这个庞大而持续的消费市场中。当然作为散热器的专业厂商，他们不可只是单一的局限在CPU的散热器生产上。做为电脑散热这个系统性的设备生产，从CPU散热、显卡散热器、南北桥散热器到散热器配套风扇、整机机箱、电源、相关附件都是他们研发、生产、销售的对象，这些都被归纳到“电脑外设”中。

3.产品设计抄袭严重

目前国内知名的电脑外设供应商，不外乎就是我们耳熟能详的富士康Tt、酷冷至尊、联力等。当然AVC主要是OEM的供应商，自主品牌方面的零售产品相对较少。不能忽视的还有华硕和技嘉这样的重量级板卡制造商，市场如此巨大他们也是一定要来分一杯羹的。市场开放很久了，国外品牌也在陆续登陆国内电脑外设市场。散热设备因为个体小巧、通关容易，早早就出现在了市场上，比如前面我们说到的韩国思民和安北，另外利民也是一个相当高端的产品，烤肉架是它出了名的显卡散热器。



近年来华硕的散热器也在市场中获得一定认可


安泰克A300系列机箱


安泰克A900系列机箱

其实外设方面，还有一些世界级的品牌应当被我们所知晓。目前国内已经能通过某些渠道购买到的比如银欣、安泰克（Antec）、阿鲁泰克（Alutek）等，其中在美国DIY市场有很高声誉的安泰克机箱和电源是外设产品的佼佼者。可以毫不掩饰的说，安泰克机箱和电源设计是很多国内外知名品牌尽相仿冒的特色产品。比如现在非常流行的机箱顶部散热，最早就是由安泰克在其机箱中体现出来的。在机箱中加入150mm风扇，也是安泰克最早在机箱中应用的。至于被现在很多机箱品牌竞相炒作的分离式散热，背部走线设计都最早出于安泰克的设计。当然连核心设计都可以抄袭，外观自然是不会放过的。安泰克经典的A300系列以及A900直立塔式结构，已经被无数品牌稍加改动用到了自己的产品中，其中不乏很多知名品牌。



阿鲁泰克近年来推出多款HTPC机箱，被业内许多品牌模仿



安泰克的骨架机箱设计标新立异

4.价格不透明

散热设备市场的乱还包括价格，放眼“乱字心中绕”的厂家，一个稍具特色的CPU散热器没有二、三百元是买不到的，比如Tt的五彩凤梨。至于上档次的显卡、内存散热器更是少见低于两百的。我们且不说这些产品是否真的就是我们所需要的，单就产品本身价值而言，它值那么多钱吗？外观专利、模具开发、生产规模，这些在信息透明的网络时代，稍加留意对比就能发现其中的奥妙。有些话题也许需要刻意的回避，但是回避就能掩盖目前散热系统、外设行业，鱼龙混杂、偷鸡摸狗的现状吗？21世纪，也许最流行的词汇莫过于“炒作”了。今天提出一个概念，明天唱响一个趋势。不外乎就是在那仅有的、可怜的外设技术中颠来倒去的重复几个中文，又换成几个英文。



几两铝合金或铜加上一个风扇就能卖出好几百元

5.高新概念层出不穷

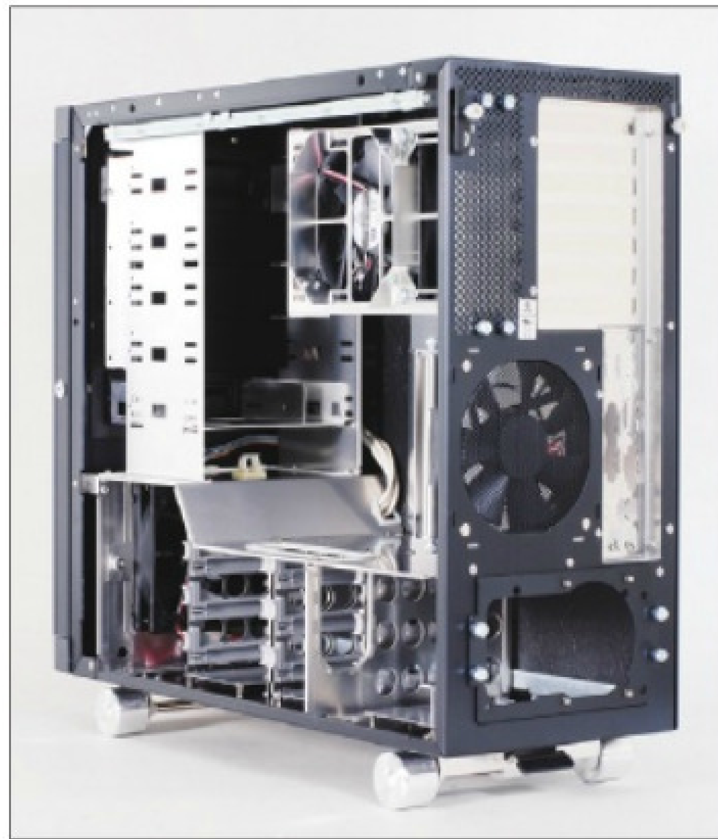
近期，又有一些业内资深品牌和媒体提出了“2009年散热趋势说”。作为散热系统中最重要的机箱，特别是中高端机箱，在2009年又被单独赋予高效散热与极致安静的发展趋势。多么熟悉的字眼，散热、静音。回顾本文开篇提到草根机箱改造，实际上与这些充满高新理念和代表发展趋势的产物没什么不同。抛开外观和特殊材质不谈，即便是拿当前顶级机箱代表的银欣乌鸦和草根改造机箱做对比，后者在散热性能方面也未必会落于下风。它们的散热风道设计思路一致，静音效果单纯从风扇多少就能判定，草根作品静音效果不会差乌鸦太多。乌鸦对外出风的风扇有两个，一个是电源一个是顶部风扇，顶部风扇上方还有顶盖，这些都是直接噪声来源。草根的机箱只有一个120mm的对外出风风扇，其余风扇都向机箱内部进风，产生的噪声直接密闭于机箱内。在那篇帖子中网友回复说：“说实话，真的还没什么噪声……”

当然，静音本来就不是乌鸦的主要诉求目标，而银欣机箱（特别是其塔式机箱）在静音和散热的兼顾问题上一直缺乏信心，连他们的内部主管人员也曾对经销商表示，为了散热效能，不得不牺牲一些静音方面的要求。草根改造和乌鸦的对比确实具有相当的讽刺性，玩家轻松DIY一番就能获得2009年中、高端机箱才有的“大趋势”，反倒让价格近2000元的“乌鸦”在静音方面显得有些尴尬，这不能不说是高端机箱的悲哀。

为了正常使用电脑，我们必须为散热设备投入。热散了噪声却大了，甚至超过了我们能接受的范围，于是我们又不得不为静音投入。趋势说我们要兼顾散热和静音，有道理，我们继续投入。如果趋势又说……那我们怎么办呢。



联力机箱的电源下置和分区散热设计



联力V1100 Plus静音机箱，内部铺设隔音材料，售价不菲

结语——到底谁该散热?

电脑散热是一个复杂的系统工作，它不是单独选个CPU散热器或加个静音风扇就能解决好的问题。电脑散热同时又是一件简单的事情，它实际上并不需要花费巨资购入顶级的机箱、完美的散热器和超安静的风扇。一句话，散热无非是寻常之道，我等草根只需小小的投入，加上风道的规划，散热器件的配合就可换来非常不错的效果。也许很多人不屑于性价比的提法，可是面对抄袭成风的散热产品，高价低质货色横行的市场，玩家还要容忍无良厂商们联手绞杀荷包么？

冷静的诱惑、酷炫的外观、超悍的结构等等这些，无一不让玩家的头脑发热而为之买单。草根的散热改造，近来总是让笔者思索。用电脑十数年，做相关产品销售数年，期间哪怕囊中再是羞涩，面对那些五花八门的组件和飞跃的性能，就已经按捺不住兴奋和激动。半年为一期，快速、频繁的更迭着身边的电脑配置，恍若毒瘾一般欲罢而不能，每每顶级硬件一出，心中的燥热就开始让自己寝食难安。频繁更迭的花俏硬件，为跑分而生的配置，不过是商人的伎俩。

学会放下，学会散热，散去心中欲望的热，热气消散，自然浮躁的心也就平静下来，自然也就能够再次体味到鸟语花香的生活气息。其实，是我们自己需要散热了。

你是否也为这夸张的造型和酷炫的灯光而动心？







数码来风



■北京 怪叔叔

市场聚焦

导读：在差距过大的现实与梦想之间，所有的新鲜与刺激都会变得不足一提……

有多少梦可以实现——3G宣传视频的笑与叹

中国3G运营花落三家，一场战事似已尘埃落定。然而对于终端用户而言，一切却还刚刚开始。全新的技术将带来怎样的生活？尽管大家对3G的快捷沟通已有耳闻，但是，它将如何切身地影响到生活中的每一处细节？奈何现今中国的3G运营还刚走出资费公开的第一步，要了解这一点，除了倚仗自己的想象力之外，可能更容易的渠道就是三家厂商的宣传视频了。


移动3G“展望”：可扩展笔记本上的多方视频通话

伴随3G资费的公开化，移动、联通和电信都开始配套在各电视台播放自己的宣传广告，同时，一批较长的宣传视频也开始于网上流传。一时之间，仿佛三国混战的序章已然拉开。不过，不同宣传片所引起的观感显是各不相同。各色视频中，最为网友们所盛传的是中国移动的一段长达七分多钟的宣传片。片中人物形象很传统：成功的事业型男人、漫游世界或是执于艺术一途的女人、在家颐养天年的老年人，外加天真又懂事的小孩；要说其中想表达的3G元素倒也不算太过分，无非是视频通话、无线游戏、随时随地联网、位置导航等。然而其中的“科技含量”却颇令人咋舌：功能强大到让柯南都要羡慕的超级眼镜，挂在墙上的无缝视频通话屏幕，自动驾驶的导航装置，无形可扩展的笔记本等。


丁磊、李开复等为电信3G做广告

很多网友对此视频的回帖是“太狠了”“纯扯淡也是一种境界”“谁说中国拍不出科幻片”……看来，尽管影片标注着“2015年春节”，但对比现实中的3G进程，无法让人相信这会是真的。资费是终端普及的最大问题，以现在三家公司已公布的资费来看，都难以让普通用户接受；即使未来资费能下降到合理的程度，基站的布置也足够多，但如此功能强大的终端，尚不说其实现的可能性，光说价格恐也一时难以接受，而中国的TD-SCDMA标准，若想在全世界沟通，更有待艰苦的努力。

相比而言，电信的广告宣传片，则显得踏实许多。厂商请了李开复、丁磊等做代言，有点“教育片”感觉，不过如果现在要包了月使用3G，上网搜索更简单、随时收发邮件处理公务，倒一点也不过分。电信的另一个搞笑片，女人在外查丈夫的岗，打来视频电话，丈夫无奈只得让一众兄弟躲在身后排起长龙，自己持着视频手机在家乱转，也不夸张。

不过，电信的这种广告宣传法又未免保守了些。相比之下，反而联通的较为中肯又不失前瞻。其主打的3G“精彩在沃”，集锦各种视频通话画面，也同时表达了3G本质在于加强沟通的主题。而另一个相对“科幻”的宣传片中，滚铁环的孩子们见到了摩天轮，老爷车时代突然降落了Airbus的大客机，而中国的传统私塾中亦出现了笔记本——通篇均无3G的影子，但却在讲述未来3G所能带来的沟通方式，也许就会如这些情形一样，令人不可设想。



联通3G前瞻性宣传：Airbus降落在老爷车时代

显然，以是否符合现实来评价一个宣传片的好坏是不全面的，然而在一个梦将开始的地方，给消费者一些更现实、摸得着的梦，当更有利于引导前行——在差距过大的现实与梦想之间，所有的新鲜与刺激都会变得不足一提。当然更重要的是，三家厂商若能在实际中竞相加速3G建设进程，早日让3G应用稳定、质优且价格能被接受，那么这些宣传片，也同样不足一提。

热点速递

时不我待的中高端3G手机

TD-SCDMA阵营

LG KT878

LG新近与移动合作定制的一款高性能智能3G手机，支持TD-SCDMA+HSDPA，最大特色是使用了一块分辨率高达480×800像素（WVGA规格）的3.2英寸高清触摸屏，还配备了500万像素的摄像头，市场参考价格约4280元。



联想 Ophone

最大亮点是其上的操作系统OMS，它是中国移动自行研发的智能系统，基于Google的Android开源系统，据称该系统操作的“现代感”堪比iPhone，与苹果的iPhone 3G类似，该机型也提供了8GB和16GB内存两个版本，但不再支持扩展卡。该手机将于近期上市。



CDMA2000阵营



三星SGH-W709

目前电信3G最高端的机型之一。该手机使用一块3.2英寸、240×400像素的触控屏。内置800万像素摄像头，是目前拍照手机的最高规格。不过该相机最强劲的还是双模双待功能，同时支持GSM/CDMA网络（不过仅支持CDMA2000的3G功能），市场参考价格约为6500元。

多普达S900C

为电信天翼量身定做的一款智能手机。整体机型类似于之前的钻石机王S900，该机采用2.8英寸、480×640像素的触控显示屏，搭配多普达自研发的TouchFlo 3D炫丽界面，操控起来将更为简易，市场参考价格约5050元。





WCDMA阵营

索尼爱立信 W995

这款手机是索尼爱立信近期为中国联通所推出的4款WCDMA机型中性能最为高端的一款。它内置首次亮相的Media Go软件，音乐相关操作更加简单快捷，此外机背独特的支架在展开后可用更大的立体声音量外放，该机型的定制版尚未上市，预计市场价格约3300元。

诺基亚 5800XM

WCDMA的可选机型很多，但这款机型在总体性价比上无疑高居上风。该手机是首款搭配了S60第5版操作系统的产品，并且辅以全屏触控（3.2寸360×640触控屏）。不过需注意的是这款机器的行货尚不支持3G技术，市场参考价格约1950元。



应用前沿

三星首款太阳能手机问世



这款手机由三星印度公司推出，它的机身背面是一大块太阳能电池板，据官方数据，该电池板每在太阳下充电一小时，就可维持手机5～10分钟的通话时间。该机功能简单，仅有FM、MP3铃声等功能，好在价格也不高，折合人民币约400元。



NEG弧形LCD将上市

从向外凸出的球面CRT，到视觉纯平、物理纯平的CRT，再到现在主流的LCD，未来的屏幕会是什么样呢？NEC给出的答案是“内凹”——这款43英寸的LCD产品，可实现2880×900的分辨率。据称这款产品未来上市价格高达8000美元，折合人民币约54660元！

奇趣古怪

带触摸屏的随身键盘



这款EK-76-TP键盘来自Econo-Keys，正面看只是一款简单的76键随身键盘（长度226.3mm，为一般直板手机的两倍）。不过翻到背面，你就会赫然发现是一个笔记本电脑上常用的触摸屏，而且同样也带有鼠标左右键设定！键盘为什么要带触摸屏？想想将要到来的Windows 7，其中众多的触摸功能，可能就有一些答案了吧！



头牌新闻

爱国者“联姻”曼联开启国际品牌战略

■本刊记者 冰河

2009年6月18日，北京爱国者数码音乐网于钓鱼台国宾馆携“aigo爱国者”与英国豪门足球俱乐部曼彻斯特联队召开新闻发布会，宣布达成品牌战略合作。会议以“爱国者携手曼联 开启国际品牌战略合作新纪元”为主题，双方正式开始全球品牌战略合作。通过此次合作，“aigo爱国者”将成为曼联的IT产品合作伙伴，也是中国与世界顶级足球俱乐部合作的民族品牌。爱国者数码音乐网将全权负责曼联系列产品的全球研发、推广及销售。英国曼彻斯特联队俱乐部全球商务总监理查德·阿诺尔德先生、英国曼彻斯特联队俱乐部大使博比·查尔顿爵士、北京爱国者数码音乐网络科技有限公司总裁张萩绫女士出席此次发布会并致辞。此次合作，对“aigo爱国者”和曼联俱乐部而言都具有重要意义。曼联全球商务总监阿诺尔德在发布会上表示，他们很开心能与爱国者这样著名的中国品牌进行战略合作，曼联将委托爱国者对其品牌在亚洲范围内进行管理。爱国者音乐网总裁张萩绫女士向记者表示，此次与曼联合作，是“aigo 爱国者”品牌国际化进程中的里程碑事件，这也是爱国者继与迪士尼、F1迈凯轮以及四大唱片公司等全球著名品牌合作之后的又一次强强联合。今后，不仅中国球迷可以足不出户的购买带有曼联标志的各类爱国者全系列数码产品，同时全球足球爱好者也能享受到爱国者提供的质优佳美的全系列高科技电子消费品。据了解，合作以后，爱国者将向国际市场推出爱国者/曼联双品牌的数码相机、多媒体播放器和数据存储器，并向中国市场推出双品牌手机。此外，爱国者数码音乐网自2005年成立以来，一直致力于打造一个高品质的正版音乐下载网站，完善和满足爱国者数码产品用户下载歌曲的需要，为用户提供包括无线下载，独家娱乐影音资讯在内的全方位服务。爱国者数码音乐网先后与迪士尼、F1迈凯轮车队进行合作。此次与曼联合作，标志着爱国者大张旗鼓的推进硬件发展，实现真正的“硬件+内容”两条腿走路。



爱国者数码总裁冯军（左二）与曼联俱乐部大使博比·查尔顿（右一）共同为合作揭幕



硬件店

三星外置刻录机新品上市

三星光存储近日推出容天SE-S084B超薄外置刻录机。新产品采用全新设计理念，外形尺寸157mm（长）×141mm（宽）×19mm（高），机身下安放的4个防滑胶垫底托，让机身整体更加稳固。利用USB接口取电，摆脱外接电源的束缚。内部采用双层刻录技术，缓存为2MB。支持最高8×DVD±R写入、6×DVD±R DL写入、24X的CD-R写入以及5×DVD-RAM写入；Double OPC（双路激光智导技术）确保在高速刻录光盘外圈时，提高输出功率，充分保证刻录质量；Tilt A.C.T.（激励器倾斜补偿技术）提升对不规则盘片的刻录质量，确保刻录完成的光盘长久保存。机身外观共有炫酷黑、皓月白、魅惑银、梦幻粉、宝石蓝、冰醇红等六种不同颜色选择。**市场参考价：499元**。



英特尔校园先进电子制造工程中心落户成都

2009年6月18日，英特尔公司与成都电子机械高等专科学校共同宣布，成立英特尔与学院合作的先进电子制造工程（ESAP）中心。ESAP是英特尔根据微电子产业对技术人员岗位技能的要求并结合业界公认的SEMI标准开发的培训体系，已在英特尔遍布全球的多个制造基地实施了10多年的时间，超过5万名员工通过该系统得到培训。ESAP还可以服务于晶圆制造、封装测试、平板液晶显示、薄膜太阳能电池，甚至于医药等先进制造业的高技能人才培养。同时，由于ESAP体系侧重于多系统集成环境下的多科目知识综合运用能力，以及故障诊断方法学的培养，将会对目前的理工类实践教学起到有益的补充作用。这是英特尔在面向教育合作伙伴系统、全面开放内部培训项目并共建培训中心，该中心旨在为电子制造工程类学生提供全面的理论知识以及设备运行、维护维修技能的一站式培训方案，将为四川乃至全国的先进电子制造行业源源不断地输送专业人才。英特尔（成都）产品有限公司总经理麦贤德、成都电子机械高等专科学校校长朱晋蜀以及其他嘉宾共同出席中心的成立仪式。



华硕发布全新薄锐U系列笔记本

2009年6月10日，华硕电脑在北京召开主题为“轻盈之光，一触绽放”的新品发布会，正式推出轻薄时尚笔记本U系列。华硕在会上展示了12.1英寸至15.6英寸领域的U全尺寸机型，从UX30、U20、U80、U50到UX50，覆盖了



从便携到影音效能的应用领域，其中UX30在极致轻薄的机身内兼具全能应用方案，有望成为继Macbook Air之后又一款超轻薄代表机型。U系列新品引入全新光感设计（键盘灯照明系统）、悬浮式键盘等时尚创意，并采用特殊点光源轨迹式触控板，能随用户指尖滑动划出光痕，带来更时尚生动的操作感受。

AOC显示器暑期促销

AOC宣布从6月20日至7月31日内在全国范围内开始主题为“盛夏送‘豪’礼，疯狂‘刮’大奖”的大型暑期促销活动。消费者购买AOC指定型号（包括近二十款新老产品）的任意一款显示器均可得到一张刮刮卡，刮卡中奖率为100%。据悉，本次促销活动的奖品从24英寸超薄LCD TV Monitor、蓝牙耳机、键鼠套装到时尚遮阳伞，奖品价值累计超过百万元。



999元蓝宝HD4850毒药Ⅱ携键鼠套装上市



蓝宝科技近日推出新促销举措，将旗下HD4850 Toxic毒药Ⅱ显卡价格调整至999元，并宣布现在购买这款显卡即可获得价值百元的BenQ BV200网游高手Ⅱ键鼠套装。这款毒药Ⅱ显卡产品采用高速512MB 0.8ns GDDR4显存，默认核心/显存频率达到675/2200MHz，搭配Zalman VF900双热管散热器，可提供优秀的性能与散热效果。

东芝举行笔记本电脑夏季酷睿新品发布会



2009年6月11日，以艺“芝”独秀为主题的夏季新品发布会在北京798艺术区召开。本次发布会上东芝将旗下Satellite、Portégé系列再一次全面升级，推出了Satellite M500、M900、L500、L510系列笔记本电脑以及NB200系列上网本。其中东芝Satellite M500系列采用了一体式鎏晶无边界屏幕设计风格，造型如同一面镜子。作为主流14英寸机型，Satellite M500系列采用了膜内转印技术，全尺寸改良键盘，通过宽触丽落键设计，使得令双键之间距离更宽，指尖点触面积更大。Portégé M900系列则是东芝13英寸笔记本电脑中的高端型号，外观优雅，采用立体喷漆工艺，带来耐磨、防滑特性的同时杜绝指纹印痕，并搭载全新一代ATI独立显卡，通过东芝三维硬盘保护技术、BIOS加密和硬盘加密等层层把关，严密捍卫重要数据的安全，此外还拥有丰富多样的扩展方案结合无线蓝牙V2.1+EDR，可方便地与移动设备相连。

索尼爱立信举办“校园行”活动

近期，一场主题为“激扬青春、由我‘自主’”的互动体验活动在北京工业大学成功举办，这是索尼爱立信第一次将推广手机自主更新服务的“主战场”搬到了校园。与会大学生代表表示，“因为外观设计较为时尚，音乐和拍照功能比较独特，索尼爱立信手机在校园里拥有不少粉丝，但此前对自主更新服务了解不多，今天听完专家介绍自己会去尝试DIY一下，并介绍给身边朋友。”据悉，在北京站活动取得圆满成功后，索尼爱立信校园行活动已移师成都，并计划于今后几个月内陆续在上海、广州等地的高校开展。

Vidyo展现高清新视野 突破视像无界限



Vidyo公司于近日在北京正式宣布开通中国地区业务，并推出一系列Vidyo会议室型高清视频方案，以及最新专为Mac、Windows XP/Vista开发的高清视频方案，令高清通讯从会议室延伸到个人桌面计算机。作为全球首家采用高清视频最新ITU-T标准H.264 SVC压缩技术的视频会议解决方案的公司，Vidyo公司推出的VidyoConferencing系统能根据用户需求弹性定制，最低部署成本仅为思科等方案的十分之一。VidyoConferencing系统集合各项由Vidyo公司以H.264 SVC压缩技术研发的方案，包括VidyoRouter和VidyoPortal，其技术已被Goolge等公司采用。

英特尔发布三款软件解决方案

2009年6月19日，在第七届中国国际软件和信息服务交易会上，英特尔公司面向国内市场正式推出三款软件解决方案，包括：Moblin v2.0公开测试版、英特尔中小企业IT专家1.5中文版本（Intel IT Director v1.5）、Intel SOA Expressway 2.1以及该软件的医疗行业应用版Intel SOA Expressway for Healthcare。其中Moblin v2.0公开测试版是一个开放、开源的Linux操作系统平台，可让所有软件厂商基于它来开发不同的应用、服务，为移动互联网设备（MID）、上网本/上网机、车载信息娱乐平台（IVI）和嵌入式系统等终端用户创造更加丰富的互联网和多媒体体验。

三星EVDO系列手机领“秀”登场



2009年6月19日，在中国电信CDMA2000终端的首轮招标中，三星电子出品的四款手机中标。同日，三星电子宣布包括W709、M609、W239和F539等四款EVDO手机正式上市。其中三星W709代表了三星在EVDO手机领域的技术实力，它最大下载速率可达到3.1Mbps，真正实现高速无线上网。在CDMA2000网络支持下，借助三星W709内置的互联网浏览器，用户可更加畅快地浏览www网页，查询全球资讯。



晶合快评

不爱用笔记本

■晶合实验室 生铁

我和笔记本没什么缘分。说起来，笔记本对自己的工作影响不大也不小。一方面，我不需要跑到外地给人家做PPT演示；可另一方面，作为记者，随时处理文档文件和图片，笔记本又是个用得着的东西。可我嫌它沉，从来也不带。出差采访时，别的记者都用笔记本直接录入，我还是拿着我的小本和圆珠笔——甚至连个录音笔都不带，一半靠脑子记，一半靠笔记，一个普通的采访也能做出来。关键是采访得多了，很多公司一看就没什么发展前景，采访对象也不知所云，但还是要例行地问他们的产品特点和对未来的前景展望。采访对象说出来的话毫无营养、陈词滥调，笔记甚至都无从写起，但是又怕对方失望，只能拿笔在本子上随便划几道。

虽然我这样做有我这样做的道理，可一到了采访的时候，别人都是现代化工作设备，而我只拿个圆珠笔和一个烂本，实在看起来不像样子。从积极使用新工具的角度讲，我不能算是个好记者。不爱用笔记本的原因就是嫌它累赘，尽管现在的笔记本已经很轻。

回想起来，我真正使用的第一台笔记本是SONY的VAIO PCG-R505EL。为什么要用SONY的笔记本呢？原因无它，只是我家人办公用，有时被我挪用作敲字机器。这款产品是2002年的热门产品，P3 1.2GHz的CPU、830MG芯片组、512MB内存、60GB的硬盘容量……这配置今天怎么看都不算好，但在当年也是号称“轻薄型”的笔记本。它浅灰色的外壳实在无法给我这样的男性用户以强烈的使用欲望，就好像一个摄影师拿了一款粉色的尼康D90，无论如何也很难有心情拍出好照片。它看起来太不“酷”了，不过它还是很皮实，至今我仍会用到它。它的Jog Dial旋转按钮在触摸板正下方，浏览网页还是挺方便的。

前两年因为工作原因，又买了台ThinkPad X61。这台黑色本本看起来比较像我这样的“专业人士”使用的了。它本来的定位就是那种“经常外出移动性很强”的商务用户。它的结构比较紧凑，性能不错，在出差时掉地上摔过两次，都还没坏。虽然在购买的时候它已不算是轻薄型笔记本，但它仍比R505要轻。它仍保持传统的12寸4：3屏幕，镁铝合金的外壳手感也非常舒服。因为用的次数少，究竟它有什么更多的优点我也茫茫然，只记得它耐摔打。缺点是散热性不算一流，用一会儿右手腕部位的面板就比较热，不太舒服。反正业内的朋友都说ThinkPad好，就像玩车的人都公认德国车设计最紧凑、安全、合理。

写到这儿，我觉得有点给联想做广告的意思了。其实没有，我对联想的广告一直抱有微词。他们的广告是要多土有多土，还不如爱国者的广告做得好。我觉得联想这么有实力的公司，请个专业点的广告商，还是有必要的，中关村企业身上过去残留的那点土气、小气，都要改一改。

今年年初我女朋友过生日，正赶上上网本开始流行不久。我先是看中了BenQ的u101，因为正好在办公室里做评测，宝石蓝色，还带个摄像头，我一看就爱上了，而且价格也相当便宜。说起来“上网本”的概念早就应该有厂家来实施了。实际上对于大多数的所谓“商务用户”而言，中高端笔记本里，有太多太多根本就用不上的功能。“商务用户”用笔记本干吗？不就是做做Excel、PowerPoint，有时顺带拷几个好莱坞电影，装个老游戏就算了不得的另类了。在我看来，只有专业电脑人员、美术人员和学生对电脑配置有比较高的要求，可话说回来，这帮人谁指着笔记本干活？很多东西，包括数码产品都是这样，越高端越白瞎，买得起的人绝对是不会用的居多。好几年来，我一直想，为什么没有电脑厂商开发一种质量可靠、超便宜、同时又是去除多余运算功效的笔记本来给经常出差工作的人使用呢？

据说“上网本”这个概念是英特尔在中国台湾省Computex展会上创造的概念，以配合其新的平台战略。但从网上查到，也不知是英特尔公司的哪个傻瓜人士说，“上网本是一种适用于学生、首次接触互联网的用户以及希望拥有第二台甚至第三台计算设备的用户。”这个定位根本就等于没定位。我觉得凡是需要出差和用电脑做简单办公应用的人，都应该买台上网本用。它便宜、针对性强，摔碎了也不可惜，足够了。学生对电脑的使用性强，就不要糟蹋父母的这份钱买笔记本了，直接买台高端些的组装台式机，好好玩吧。

同事听说我要买u101，都建议我买华硕的易PC，因为它毕竟是第一家推出“上网本”的PC厂商。话说我去市场里转了一圈，觉得华硕机的造型根本看不上，BenQ的u101当时还没怎么在市场上铺货，很少见，最后我看中了惠普的上网本Mini 1010TU。我女朋友非常喜欢它，因为它做工精良，超过了u101。拿回家比了比，我发现它的做工比同是惠普的商务型笔记本HP 2230S还要上等许多。



沉默的搜寻者生铁

整体而言，笔记本也像手机和其他数码产品一样，随着它在人们生活里的普及，做工是越来越粗糙。近3年来，中国的笔记本年销售率基本是在以30%的增长率递增的（甚至超过这个数字）。2009年又有大量的新型号笔记本将上市，6月，NVIDIA还发布了五款GeForce 200M系列笔记本显卡。另外听说Google的上网本也要在今年推出。我不知道别人买笔记本是什么心态，我只知道有人离不开笔记本，特别是那些出差的人，他们靠笔记本熬过那漫长而无聊的旅程。但对我而言，笔记本绝对是个累赘，我有一本书、一台PSP就足够了，当然，还有我的烂记事本和圆珠笔。P

（漫画作者：SUNS）

大众特报

随着《魔兽世界》变更代理，《巫妖王之怒》到来的脚步也终于越来越临近我们，众玩家又将目光重新转回“魔兽”，所以本期开始将为大家陆续介绍《巫妖王之怒》部分副本的装备掉落列表，以供读者参考。同时也没有忘记在“塔”中奋战的玩家们，所以部分《永恒之塔》的副本攻略也将在本栏目中逐一加以介绍。









《永恒之塔》高级图文攻略指南

《巫妖王之怒》副本装备掉落大全



火之神殿

副本位置：埃尔特内要塞
副本要求：等级30级以上
副本怪物：32-37级精英怪
副本革命团研究基地：5个；
副本掉落：35级各职业绿色副本套装，35级史诗武器。

入场任务

天族：秘密钥匙任务，30级可接

1.天族是以一般任务的形式作为火之神殿入场任务的。为了开始进行任务，必须先获得“火之神殿钥匙”。这个钥匙在基奥拉神殿内部打怪时会以极小的概率掉落。

2.即使获得“火之神殿钥匙”，仍需到30级以上才能接受任务。其实天族的入场任务在获得钥匙的瞬间已经完成了一大半。

3.要报告的NPC“阿克塔伊温”就在基奥拉神殿入口处。

4.完成秘密钥匙任务之后，就可以进入火之神殿。

魔族：深渊钥匙任务，27级可接

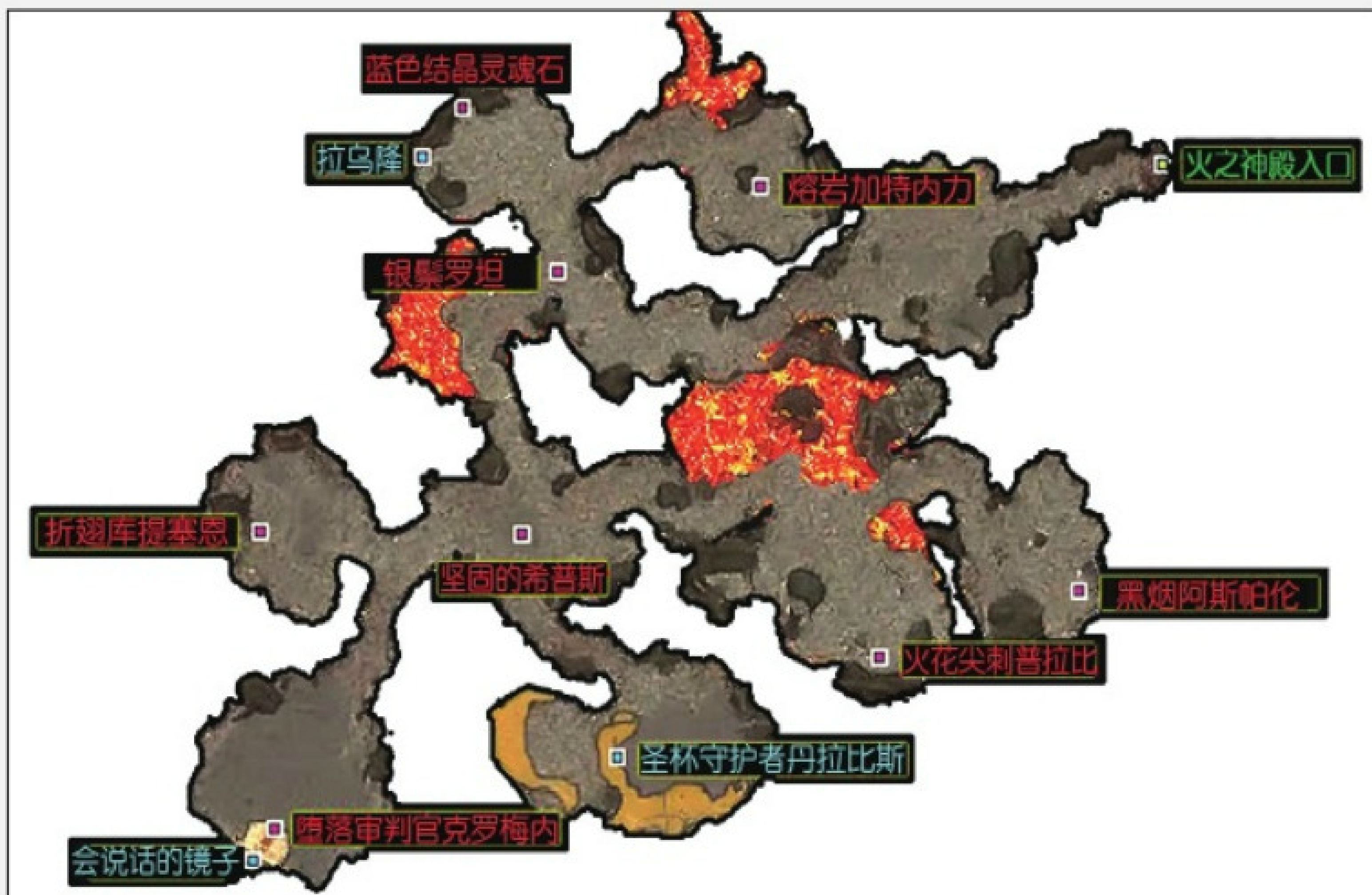
1.魔族的入场任务是27级的使命任务。这个任务比天族的难得多，需要杀死精英怪。

2.首先从莫尔海姆冰冻要塞北部阿努德开始，听说有关于阿尔卡尼斯空中神殿的指令……

3.随后见到阿尔卡尼斯空中神殿最顶上的布拉坎，布拉坎表示为了救自己侍奉的阿哥尼塔，需要深渊钥匙。

4.接下来是团队任务，虽然没有团队标记，但不是团队的话无法进行任务。

5.组队去布拉坎背面空中神殿的水房间、风房间和火房间杀精英怪和革命团研究基地，拿取水之钥匙、风之钥匙和火之钥匙，完成任务后就可以获得奖励并取得进入火之神殿副本的资格。



火之神殿全图

攻略流程

火焰精灵区域

1.清理入口

清除入口处的怪物是很有必要的，虽然只消灭两只怪物也可以前进，但我们还是推荐消灭到不会威胁队伍前进的程度（图1）。就算是队伍的等级较低，入口处也不会有太大压力，只要按照步骤逐个消灭他们就可以继续向中央前进了。

2.突破中央

中央部分分布着大量火焰精灵，全部消灭干净并不容易，不过火焰精灵只分布在两边，建议大家直接从中间走过去，不用开战，但是这条路比狭窄，而且会有巡逻怪物出现，所以只要稍微不慎，整个队伍就会陷入困境。另外在注意巡逻怪的同时也要小心两边精灵的仇恨范围。

3.确认前进路线

只要顺利通过中间的密集区域，接下来就是消灭周围的火焰精灵，同时包括阻挡队伍前进的小怪。前进一段距离后，火焰精灵数量明显减少，队伍前进速度大幅度提升。对于沿途石壁周围的巡逻怪一定要消灭，消灭这些小怪后就可以前往卡尔克盖伦区域了。

4.卡尔克盖伦区域

这里的革命团研究基地“熔岩加特内力”掉落“金色的白焰”系列装备（图2）。

5.清理前路

卡尔克盖伦区域起始点分布着“力量的卡尔克盖伦”，前进方向的左侧墙壁上分布着“蓝宝石卡尔克盖伦”。我们需要先消灭周围巡逻的“力量的卡尔克盖伦”，然后捕获并消灭“蓝宝石卡尔克盖伦”。

6.清理岔路口

队伍继续前进，会遇到一个岔路口，这里的怪物是静止的，所以队伍只要沿着墙壁前进就不会被发现。

MT沿着左前方的石壁前进，将两只“卡尔克盖伦”引到队伍周围。这两只怪是仇恨连接的，最好是先消灭防御力和HP都相对较低的“红宝石卡尔克盖伦”。

7.蓝水晶穆尔加特

消灭“蓝水晶穆尔加特”并不困难，首先消灭巡逻兵“力量的卡尔克盖伦”，然后队伍移动至巡逻怪位置，再干掉周围静止的小怪就可以了。由于“蓝水晶穆尔加特”与周围的两只“精锐卡尔克盖伦”是仇恨连接的，所以队伍中一定要有强力MT。“蓝水晶穆尔加特”的实力与精英怪物在伯仲之间。

8.熔岩加特内力

“熔岩加特内力”也是与两只精英怪物仇恨连接的，队伍中最好熟练的MT和MH。

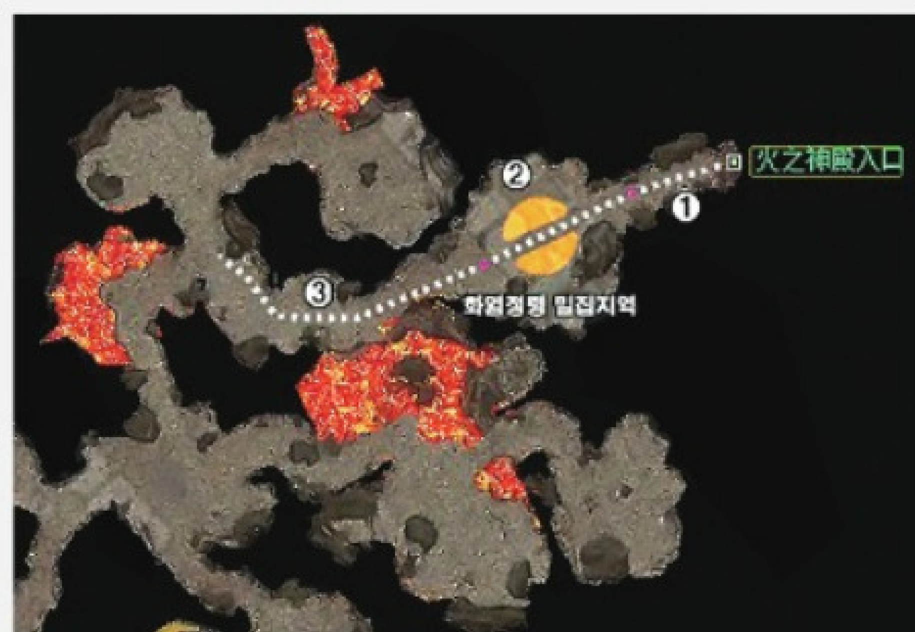


图1



图2



图3

守护像和坦佩尔盖伦区域

这里有人气很高的革命团研究基地“坚固的希普斯”和“折翅库提塞恩”（图3）。

1.清除胡同

通过卡尔克盖伦区域后贴着左侧石壁前进，就会遇到一只“卡尔克盖伦”和一只“守护神像”。先挑衅守护神像，速度消灭掉，然后再对“卡尔克盖伦”下手，先捕获“卡尔克盖伦”然后按照消灭守护神像的方法对付他就可以。如果“卡尔克盖伦”没有被成功捕获，在周围没有小怪的地方消灭掉也可以。干掉“卡尔克盖伦”后，墙壁上会出现“结界坦佩尔盖伦”，继续干掉。消灭“结界坦佩尔盖伦”后，下一步就要去消灭“巡逻怪守护像”了，这时需要确认前面废墟处是否有革命团研究基地“坚固的希普斯”刷新。如果没有出现，快速消灭右侧墙壁周围的怪物后继续前进便可。



图4

2.坚固的希普斯

如果刷新了“坚固的希普斯”，使用废墟中央的“焦土华”后再去挑战便可，注意“坚固的希普斯”偶尔会出现墙壁化的非战斗状态。“坚固的希普斯”有机会掉落高属性的饰品和盾牌。

3.清除岔路口

清除岔路口中央的“坦佩尔盖伦”和在克罗梅内房间入口处的守护像。

4.折翅库提塞恩

如果刷新“折翅库提塞恩”，从房间右侧墙壁前进消灭周围的小怪，之后迎战“库提塞恩”和他周围两只有仇恨连接的小怪。“库提塞恩”与周围守护像的HP相对较低，“库提塞恩”会使用大范围技能，但是威力一般，固定好位置就可以轻松消灭。“库提塞恩”较低几率掉落“库提塞恩之耳环”。

影魔区域

这里有革命团研究基地“火花尖刺普拉比”和“黑烟阿斯帕伦”，其中“黑烟阿斯帕伦”有较低几率掉落金色的白焰系列物品，但是仇恨连接的怪物很多，要消灭他们难度不低（图4）。

1.通过巡逻怪区域

这里巡逻怪很多，而且有时需要同时消灭两只怪物，对整个队伍是一次考验。

2.消灭火花尖刺普拉比

“火花尖刺普拉比”并不是很强的革命团研究基地，像对付一般精英怪那样去干掉就OK。由于周围巡逻怪数量较多，所以想见到“火花尖刺普拉比”需花费一些时间。

3.通过熔岩桥

这里有两只巡逻怪和一只静止怪，首先要消灭静止怪，然后根据周围情况逐个干掉巡逻怪。

4.黑烟阿斯帕伦

攻击“黑烟阿斯帕伦”时，要同时应付守卫在他周围的眼魔。我们可以使用催眠技能控制住“阿斯帕伦”，集中火力消灭眼魔之后再干掉“黑烟阿斯帕伦”。“黑烟阿斯帕伦”实力一般，会掉落金色的白焰系列物品。

丹拉比斯的房间

进入房间前先清除房间入口处小怪，然后避开入口前的巡逻怪，滑翔到丹拉比斯处，出来的时候再去消灭门口的怪物就可以了（图5）。



图5

1.清理前进路

在房间入口周围有2~3只守护像，利用催眠逐个消灭。岩壁上分布着”结界坦佩尔盖伦“，利用捕获技能吸引过来后逐个消灭。继续前行，还会遇到一只巡逻的守护像。

2.滑翔移动

入口前的“守护像”会进行很长但同时很有规律的巡逻，当他走远时，滑翔到丹拉比斯周围。

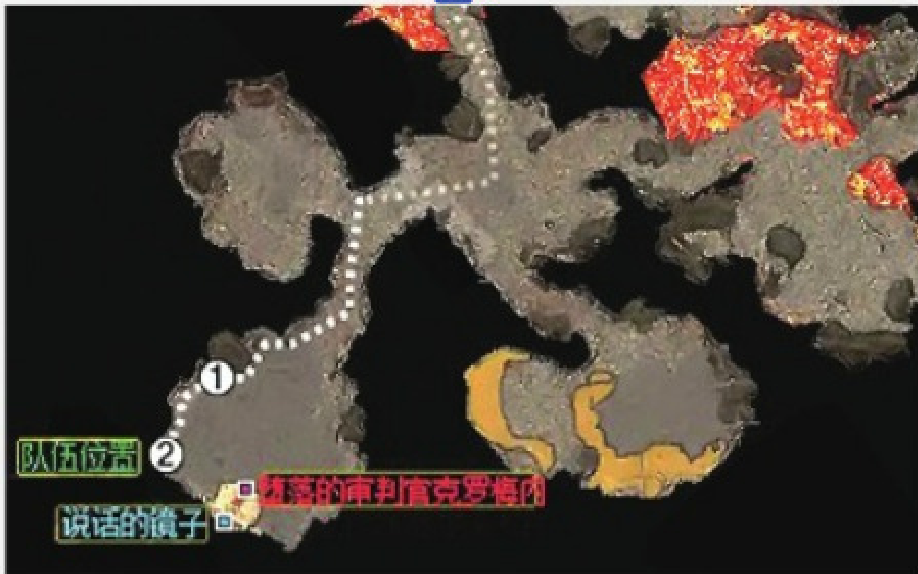


图6

克罗梅内的房间

1.突破侧面

沿着房间右侧的石壁向深处前进，会有3~4只守护像出现，逐个

消灭他们，接下来就剩下革命团研究基地“克罗梅内”（上页图6）。

2.消灭克罗梅内

等到房间中央的巡逻守护像走远时，队伍快速移动到“克罗梅内”右侧角落。集中全队力量开始攻击，如果队伍中有剑星，推荐使用“粉碎波动”。当“克罗梅内”HP下降到20%的时候，会使用很强力的大范围技能，这个时候推荐杀星或法师进行输出，剑星最好准备一些飞行药物。“克罗梅内”有几率掉落金色的“克罗美泰”系列物品。

革命团研究基地

当玩家等级达到35级以后，会接到革命团研究基地入场任务，以“革命团的毒研究”任务为始，会接到消灭研究所长加尼斯的任务。前置是必须完成贝尔特伦的使命任务“污染的原因”以及艾尔特内的使命任务“阿盖伦村植树员”。

入场任务

1.与因特儿迪卡的索普尼对话；

2.与因特儿迪卡曼杜里峡谷的卡雷德鲁斯对话；

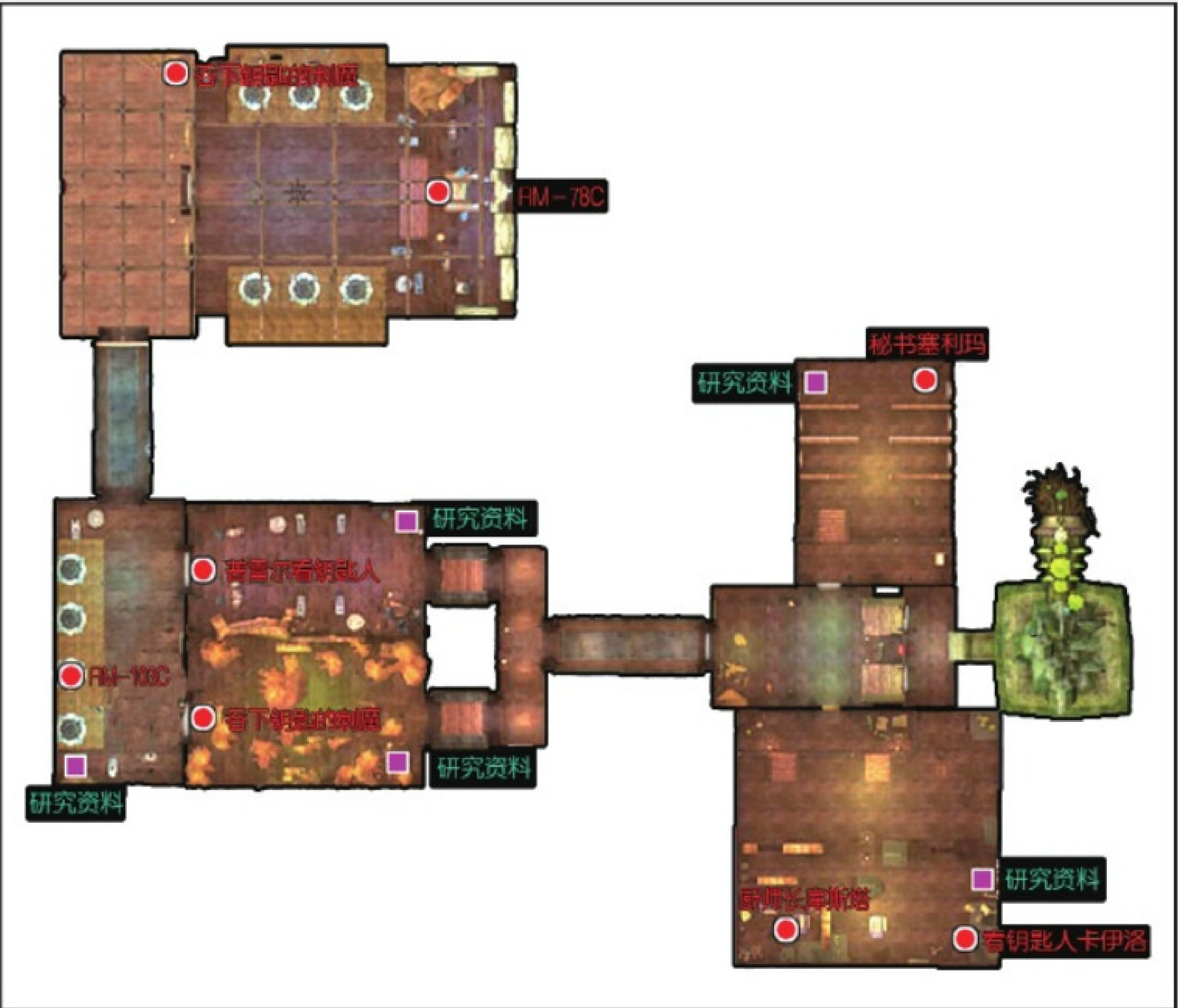
3.把革命团研究基地合成研究员手里的毒品抢过来交给极乐世界的尤贝恩图斯；

4.消灭革命团研究基地的BOSS 研究所长加尼斯；

5.向极乐世界尤贝恩图斯和特拉希梅德斯报告吧（在极乐世界2楼，是弓星和杀星的老师）。

攻略流程

组队后进入秘密研究所入口，在第二道门口，会看到守卫着门口的“秘密研究所特殊战斗兵”和“秘密研究所特殊警卫兵”。这些怪物有时固定出现在门口，有时会在门口徘徊巡查，特别是“秘密研究所特殊警卫兵”这样的弓手型怪物，一定要清除他们才能顺利前进（图1）。



研究基地全图

休息室

这里是休息室和食堂，是大多“雷帕尔革命团员”休息的地方，这里有会掉落“雷帕尔研究所1号钥匙”的怪物“看钥匙人卡伊洛”，在厨房还有另外一个Boss“厨师长库斯塔”（图2）。“看钥匙人卡伊洛”会使用大范围的攻击技能，治疗职业在这里非常重要，一定要眼疾手快。

旧书库

使用“雷帕尔研究所1号钥匙”进入（下页图3），在门口有一个“秘密研究所特殊刺杀兵”。这里分布的大多是法系怪物，书库最里面有Boss“秘书塞利玛”，消灭它后得到“雷帕尔研究所2号钥匙”。只要背包中有钥匙，双击第一个门就可以进入。清除掉门口的“刺杀兵”

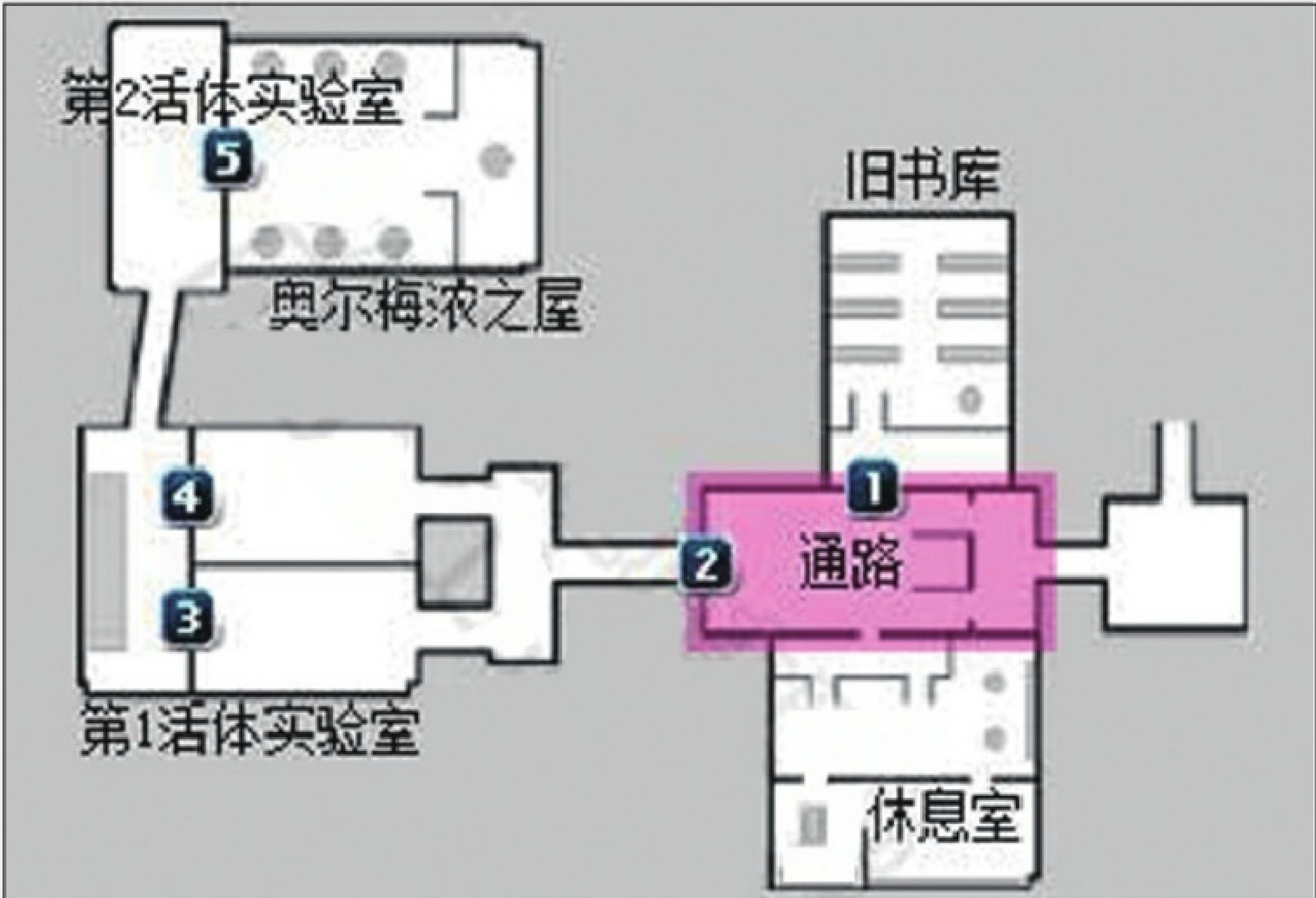


图1

后，就可以展开对“塞利玛”的攻击。队伍可以从中央通路移动到“塞利玛”附近。塞利玛的攻击不是很强，只要队员之间配合好，这场战斗不会很艰难。真正要注意的是Boss的大范围睡眠技能，运气不好的话，全部队员都会进入睡眠状态。

1.第1活体实验室

这里分布着大量的“普雷尔研究所步哨”（图4），在此区域的最深处栖息着“普雷尔钥匙看守”，消灭它后得到“雷帕尔研究所4号钥匙”。

2.刺魔试验地区

这里分布着大量的刺魔，最深处栖息着Boss“吞下钥匙的刺魔”，消灭它后得到“雷帕尔研究所3号钥匙”。

3. 洛特伦试验地区

这里栖息着“洛特伦”和4名经过活体实验的守卫，除了在中央徘徊的一只“普莱尔”外，其他都是静止的怪物。首先要注意在活体实验室入口前，狭窄的通道处有“秘密研究所特殊暗袭兵”，暗袭兵的血量不高，可分配杀星快速消灭掉。在实验室有两条路，中间有两个“普莱尔研究所步哨”。在“普雷尔看钥匙人”左右都有“普雷尔研究所步哨”，这里可以沿着墙壁前进，避开中间的狼之巡逻怪，逐个消灭步哨便可。“普雷尔看钥匙人”的攻击模式和一般的“普雷尔”类似，要消灭他非常简单。

第二活体实验室

这里有强化型的“类普洱”和“洛特伦”，深处栖息着“吞下钥匙的洛特伦”和“奥尔梅浓的房间门卫”（图5）。首先消灭两只巡逻普雷尔，然后干掉房间门卫和“洛特伦”得到5号钥匙，接下来就是挑战最终Boss。

奥尔梅浓之屋

这里是最终Boss“RM-78C”的栖息地（图6）。门前有“普雷尔完全体”守卫门口，会在战斗过程中，“普雷尔完全体”的HP为0后，就会变身为“刺魔完全体”，这时要集中全队力量击退他。当“刺魔完全体”再次变身为“普雷尔完全体”后，即将迎来队伍的最后一次血战。

Boss“RM-78C”会使用各种技能，攻击力很强，治疗职业一定要注意整个团队的血量。

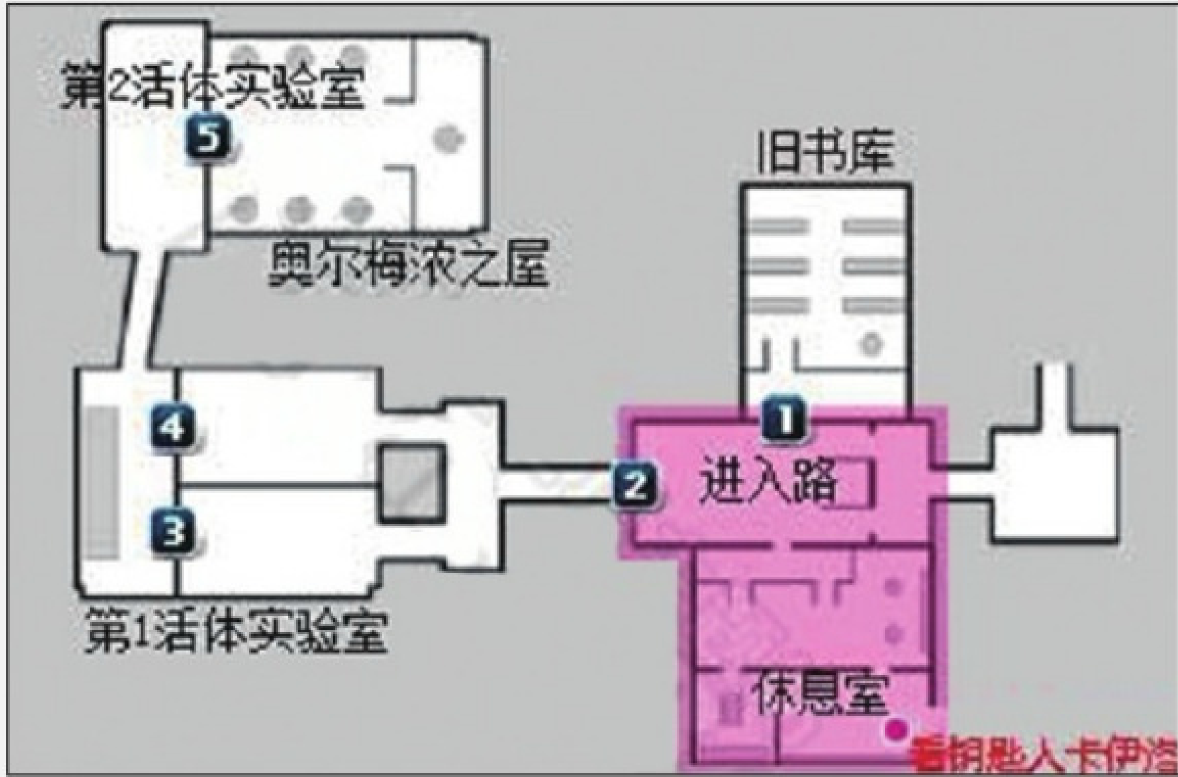


图2

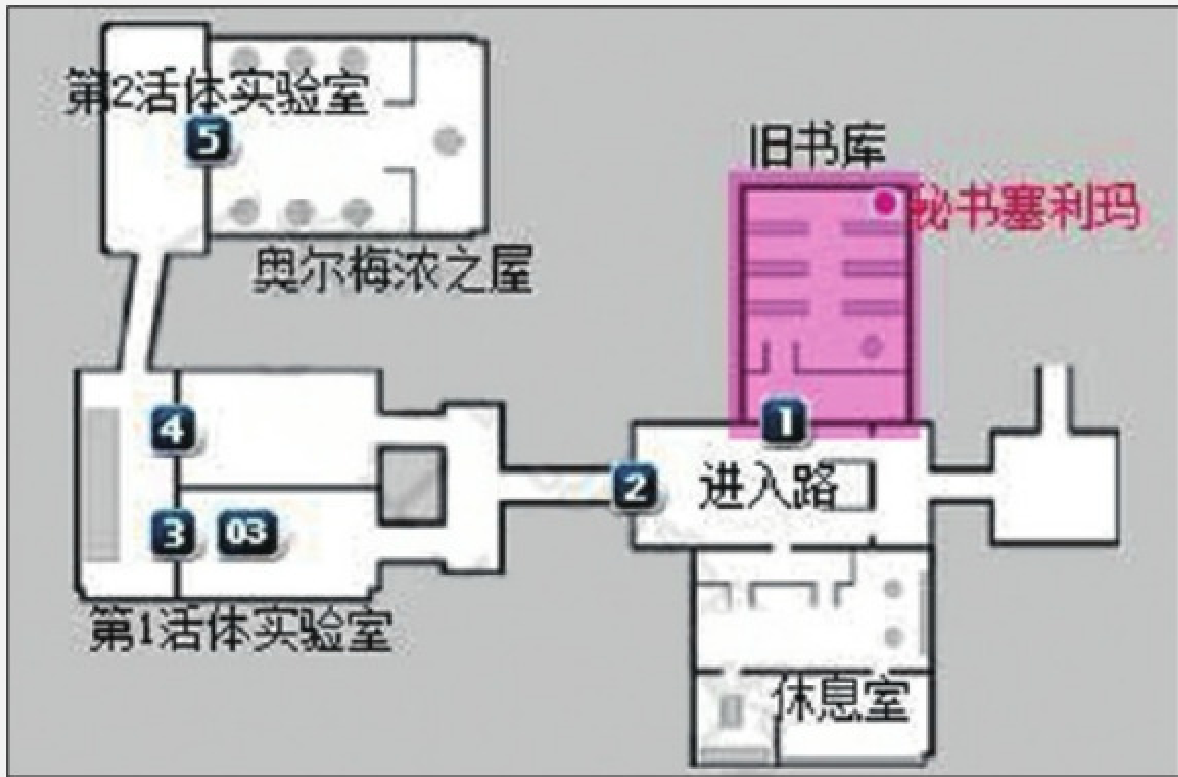


图3

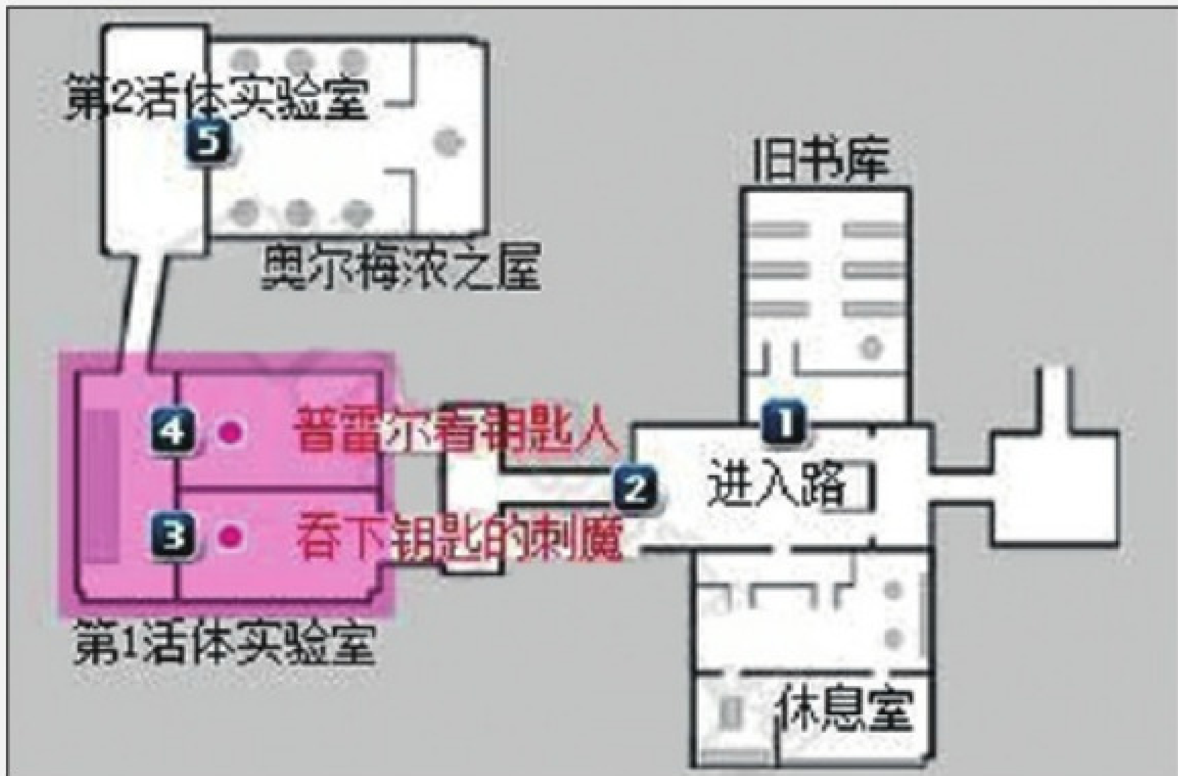


图4

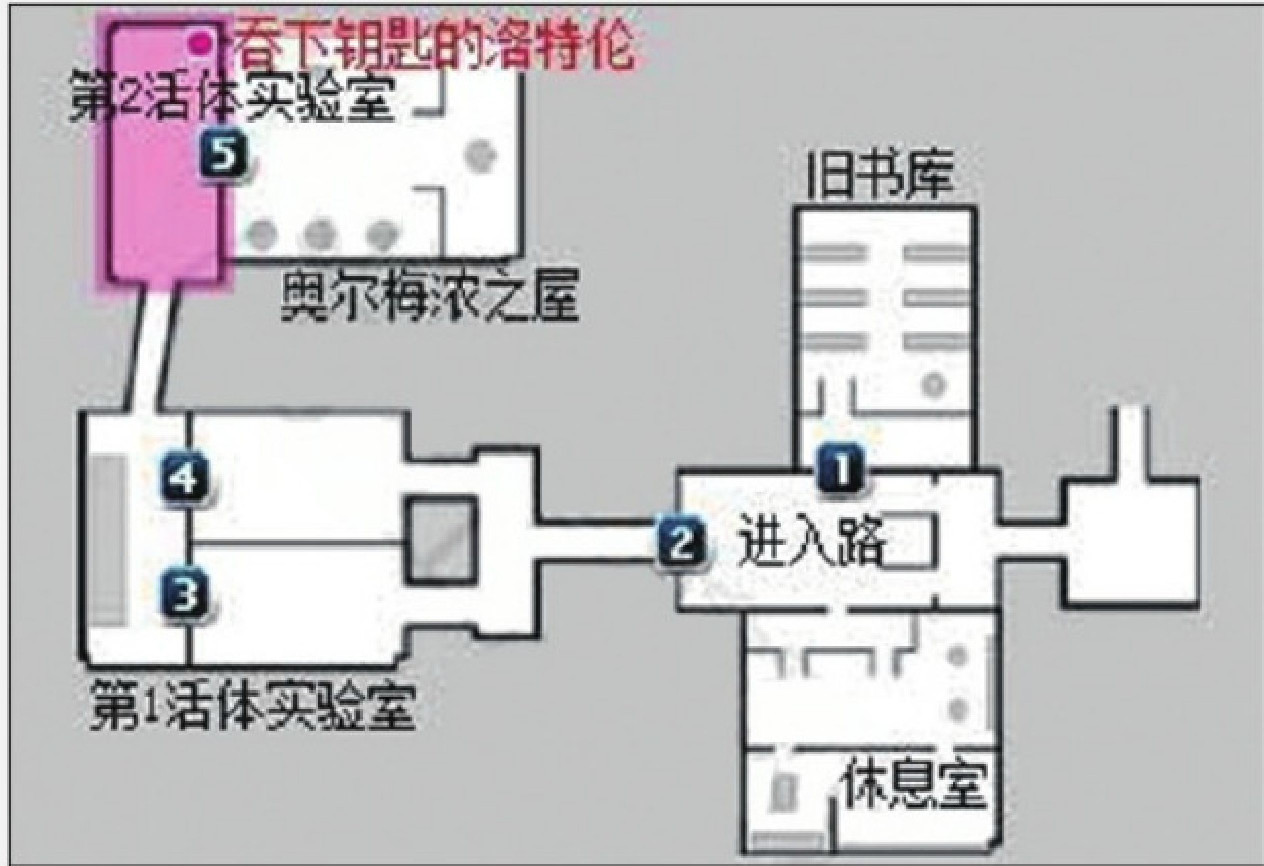


图5

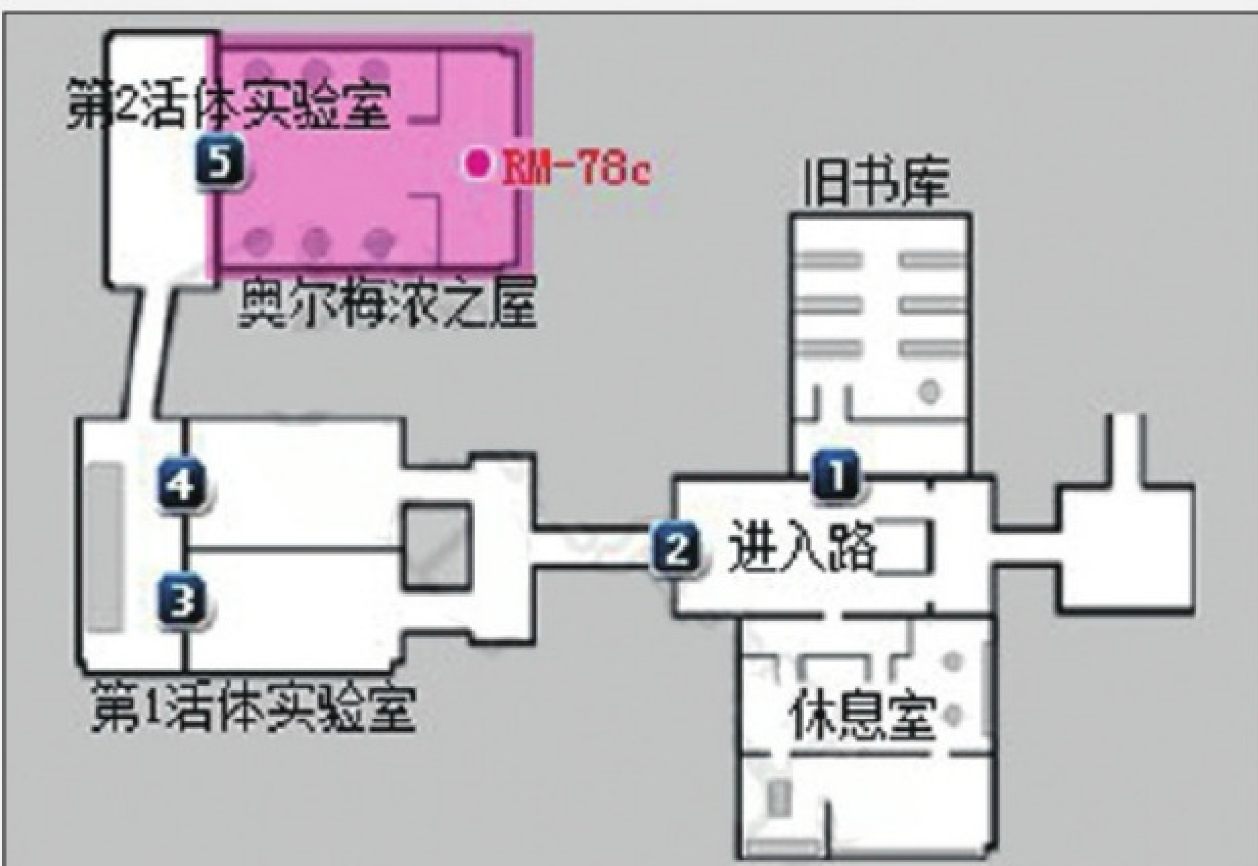


图6



《巫妖王之怒》装备掉落大全

乌特加德城堡

一号BOSS：凯雷萨斯王子

◆**普通模式**

训龙者护手
拾取后绑定
手 锁甲
613 护甲值
+32 敏捷
+48 耐力
+32 智力
耐久度40/40
需要等级：70
装备：提高64点攻击强度

强化天鹅绒护手
拾取后绑定
头部 布甲
191 护甲值
+48 耐力
+49 智力
+43 精神
耐久度50/50
需要等级：70
装备：提高51点法术能量

凯雷萨斯的唤醒之刃
拾取后绑定
主手 匕首
伤害 55～164
速度 1.80
每秒伤害（60.7）
+24 智力
+31 精神
耐久度65/65
需要等级：70
装备：提高233点法术能量

◆**英雄模式**

萨莱因魔杖
拾取后绑定
远距 魔杖
伤害 301～560
速度 1.80
每秒伤害（239.2）
耐久度65/65
需要等级：80
装备：提高命中等级14点
装备：提高加速等级34点
装备：提高21点法术能量

战略家腰带
拾取后绑定
腰部 板甲
1218 护甲值
+52 力量
+73 耐力
红色插槽
插槽加成：+4加速等级
耐久度45/45
需要等级：80
装备：提高加速等级56点

步兵袭击之刃
拾取后绑定
单手 单手剑
伤害 237～440
速度 2.60
每秒伤害（130.2）
+24 力量
+49 耐力
耐久度90/90
需要等级：80
装备：提高防御等级33点
装备：提高熟练等级19点

作战地图头盔
拾取后绑定
头部 皮甲
443 护甲值
+45 耐力
+70 智力
变换插槽
黄色插槽
插槽加成：+12耐力
耐久度60/60
需要等级：80
装备：提高致命一击等级77点
装备：提高91点法术能量

二号BOSS：建筑师斯卡瓦尔德

◆**普通模式**

斯卡瓦尔德龙皮头盔
拾取后绑定
胸部 皮甲
441 护甲值
+60 敏捷
+45 耐力
耐久度100/100
需要等级：70
装备：提高加速等级25点
装备：提高80点攻击强度

北地光芒胸铠
拾取后绑定
胸部 铠甲
1753 护甲值
+52 耐力
+55 智力
耐久度135/135
需要等级：70
装备：提高47点法术能量
装备：每5秒恢复12点法力

奥杰米尔臂刃
拾取后绑定
主手 拳套
伤害 167～312
速度 2.40

每秒伤害（99.8）
+18 耐力
耐久度65/65
需要等级：70
装备：提高致命一击等级39点

◆英雄模式

达尔隆上衣
拾取后绑定
胸部 锁甲
1212 护甲值
+67 耐力
+56 智力
蓝色插槽
插槽加成：+4智力
耐久度120/120
需要等级：80
装备：提高91点法术能量
装备：每5秒恢复25点法力

建筑师头盔
拾取后绑定
头部 铠甲
1760 护甲值
+46 耐力
+52 智力
变换插槽
红色插槽
插槽加成：+12耐力
耐久度80/80
需要等级：80
装备：提高致命一击等级62点
装备：提高70点法术能量

背叛匕首
拾取后绑定
单手 匕首
伤害 187～281
速度 1.80
每秒伤害（130.0）
+24 敏捷
+28 耐力
耐久度65/65
需要等级：80
装备：提高命中等级32点
装备：提高66点攻击强度

掘洞者护腕
物品等级 200
拾取后绑定
手腕皮甲
239 护甲
+31 敏捷
+67 耐力
需要等级 80
装备：使你的精准等级提高25。
装备：攻击强度提高84点。

三号BOSS：掠夺者掠夺者因格瓦尔

◆普通模式

钉补马裤
拾取后绑定
唯一 腿部 皮甲
1961 护甲值
+83 力量
+109 耐力
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9耐力
耐久度120/120
需要等级：80
装备：提高命中等级80点

锐刺皮甲腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
317 护甲值
+45 敏捷
+75 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4熟练等级
耐久度40/40
需要等级：80
装备：提高熟练等级43点
装备：提高132点攻击强度

劫掠者头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
985 护甲值
+60 敏捷
+42 耐力
+27 智力
变换插槽
红色插槽
插槽加成：+12耐力
耐久度70/70
需要等级：80
装备：提高致命一击等级36点
装备：提高124点攻击强度

激怒野性法杖
拾取后绑定
双手 法杖
伤害 193～356
速度 2.40
每秒伤害（114.4）
700 护甲值
+52 力量
+78 敏捷
+117 耐力
耐久度100/100
需要等级：80
装备：在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1602点

坚硬指环
拾取后绑定
手指 杂项
+43 力量
+64 耐力
需要等级：80
装备：提高防御等级30点
装备：使你盾牌的格挡值提高40点

召唤者马裤
拾取后绑定
腿部 布甲
386 护甲值
+45 耐力
+35 智力
+55 精神
耐久度75/75
需要等级：70
装备：提高47点法术能量

镀层锁链肩甲
拾取后绑定
肩部 锁甲
736 护甲值
+39 耐力
+41 智力
耐久度70/70
需要等级：70
装备：提高35点法术能量
装备：每5秒恢复9点法力

因格瓦尔的巨战斧
拾取后绑定
双手 双手斧
伤害 332～498
速度
3.20
每秒伤害（129.7）
+56 力量
耐久度100/100
需要等级：70
装备：提高命中等级70点

图鉴：凶猛帝黄晶
拾取后绑定
珠宝加工
需要珠宝加工 (390)
使用：学习
凶猛帝黄晶
"教你学会切割凶猛帝黄晶。"

◆英雄模式

龙纹弩
拾取后绑定
远距 弩
伤害 290～436
速度 2.80
每秒伤害（129.6）
+29 敏捷
耐久度90/90
需要等级：80
装备：提高致命一击等级26点
装备：提高56点攻击强度

安海尔德之戒
拾取后绑定
手指 戒指
+50 耐力
+33 智力
需要等级：80
装备：提高加速等级49点
装备：提高59点法术能量

惊愕护腿
拾取后绑定
腿部 板甲
1961 护甲值
254 护甲值
+58 耐力
+74 智力
+52 精神
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6加速等级
耐久度65/65
需要等级：80
装备：提高73点法术能量

乌特加德之巅

一号BOSS：席瓦拉·索葛蕾

◆普通模式

司瓦拉染血镣铐
拾取后绑定
手腕 板甲
916 护甲值
+38 力量
+58 耐力
耐久度45/45
需要等级：78
装备：提高防御等级27点
装备：使你的闪躲等级提高24点

泪水锁炼护手
拾取后绑定
手 锁甲
732 护甲值
+51 敏捷
+39 耐力
+28 智力
耐久度40/40
需要等级：78
装备：提高命中等级26点
装备：提高102点攻击强度

仪式典刃
拾取后绑定
单手 匕首
伤害134～202 速度1.40
每秒伤害（120.0）
+29 敏捷
耐久度65/65
需要等级：78
装备：提高加速等级30点
装备：提高58点攻击强度

祭火点燃器
拾取后绑定
远距 魔杖
伤害278～516 速度1.80
每秒伤害（220.6）
+15 耐力
+17 智力
+21 精神
耐久度65/65
需要等级：78
装备：提高26点法术能量

◆英雄模式

泪水锁炼护手

拾取后绑定
手 锁甲
732 护甲值
+51 敏捷
+39 耐力
+28 智力
耐久度40/40
需要等级：78
装备：提高命中等级26点
装备：提高102点攻击强度

悲伤之墓马裤
拾取后绑定
腿部 布甲
254 护甲值
+66 耐力
+71 智力
红色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
耐久度65/65
需要等级：80
装备：提高致命一击等级59点
装备：提高82点法术能量

架构大厅腕轮
拾取后绑定
手腕 布甲
127 护甲值
+37 耐力
+31 智力
+43 精神
耐久度30/30
需要等级：80
装备：提高50点法术能量

寂静旁观者肩垫
拾取后绑定
肩部 皮甲
409 护甲值
+40 耐力
+39 智力
+58 精神
蓝色插槽
插槽加成：+4加速等级
耐久度60/60
需要等级：80
装备：提高59点法术能量

回响踏靴
拾取后绑定
脚 板甲
1489 护甲值
+60 力量
+38 敏捷
+57 耐力
耐久度65/65
需要等级：80
装备：提高加速等级56点

二号BOSS：戈托克·苍蹄

◆普通模式

重振护甲
拾取后绑定
胸部 板甲
2093 护甲值
+68 力量
+105 耐力
耐久度135/135
需要等级：78
装备：提高防御等级44点
装备：使你的招架等级增加47点

沃尔加德徽印
拾取后绑定
副手物品
+16 耐力
+35 智力
需要等级：78
装备：提高加速等级38点
装备：提高44点法术能量

复活罩壁
拾取后绑定
背部 布甲
140 护甲值
+28 耐力
+29 智力
需要等级：78
装备：提高44点法术能量
装备：每5秒恢复15点法力

战利品收集者
拾取后绑定
弓 伤害227～423 速度3.00
每秒伤害（108.3）
+31 耐力
耐久度75/75
需要等级：78
装备：提高致命一击等级21点
装备：提高22点护甲穿透等级

◆英雄模式

战利品收集者
拾取后绑定
弓伤害227～423 速度3.00
每秒伤害（108.3）
+31 耐力
耐久度75/75
需要等级：78
装备：提高致命一击等级21点
装备：提高22点护甲穿透等级

犀牛凶猛肩板
拾取后绑定
肩部 板甲
1625 护甲值
+43 耐力
+44 智力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
耐久度80/80
需要等级：80
装备：提高致命一击等级49点
装备：提高59点法术能量

蛰猛巨大肩甲
拾取后绑定
肩部 锁甲
909 护甲值
+41 敏捷
+57 耐力
+39 智力
耐久度70/70
需要等级：80
装备：提高命中等级33点
装备：提高116点攻击强度

熊怪贪婪护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
477 护甲值
+62 敏捷
+78 耐力
红色插槽
红色插槽
插槽加成：+9耐力
耐久度75/75
需要等级：80
装备：提高致命一击等级52点
装备：提高124点攻击强度

疯狂獾狼怪之戒
拾取后绑定
手指 杂项
+42 耐力
+28 智力
需要等级：80
装备：提高加速等级43点
装备：提高51点法术能量

三号BOSS：残忍的斯卡迪

◆普通模式

依米亚丝绸衬肩
拾取后绑定
肩部 布甲
210 护甲值
+37 耐力
+40 智力
+51 精神
耐久度50/50
需要等级：78
装备：提高60点法术能量

龙骑兵外套
拾取后绑定
胸部 皮甲
527 护甲值
+52 敏捷
+69 耐力
红色插槽
插槽加成：+6耐力
耐久度100/100
需要等级：78
装备：提高致命一击等级46点
装备：提高138点攻击强度

卸击护符
拾取后绑定
颈部 杂项
+38 力量
+58 耐力
需要等级：78
装备：提高防御等级25点
装备：使你的招架等级增加26点

捕鲸者之靴
拾取后绑定
脚 板甲
1439 护甲
+37 耐力
+40 智力
需要等级 78
装备：法术强度提高60点。
装备：每5秒恢复20点法力值。

◆英雄模式

卸击护符
拾取后绑定
颈部 杂项
+38 力量
+58 耐力
需要等级：78
装备：提高防御等级25点
装备：使你的招架等级增加26点

虚空吐息法刃
拾取后绑定
主手 匕首
伤害94～235 速度1.80
每秒伤害（91.3）
+24 耐力
+32 智力
+26 精神
耐久度65/65
需要等级：80
装备：提高致命一击等级34点
装备：提高355点法术能量

游荡主义法杖
拾取后绑定
双手 法杖
伤害193～356 速度2.40
每秒伤害（114.4）
+67 耐力
+77 智力
+56 精神
耐久度100/100
需要等级：80
装备：提高加速等级78点
装备：提高355点法术能量

雉堞护腿
拾取后绑定
唯一

腿部 皮甲
477 护甲值
+58 耐力
+60 智力
红色插槽
插槽加成：+4加速等级
耐久度75/75
需要等级：80
装备：提高致命一击等级74点
装备：提高82点法术能量

斯卡迪的铁腰带
拾取后绑定
腰部 板甲
1218 护甲值
+49 力量
+87 耐力
红色插槽
插槽加成：+6格挡值
耐久度45/45
需要等级：80
装备：提高防御等级39点
装备：使你盾牌的格挡值提高45点

蓝色始祖幼龙的缰绳
拾取后绑定
唯一
坐骑
需要等级 80
需要骑术 (300)
使用：学习
召唤或解散一条可供骑乘的蓝色始祖幼龙。这是一种速度非常快的坐骑。只能在外域或诺森德召唤这种坐骑。
"教你学会召唤这种坐骑。只能在外域或诺森德进行召唤。这是一种速度非常快的坐骑。"

四号BOSS：伊米隆国王

◆普通模式

设计图：严峻的大地围城钻石
珠宝设计
教你学会如何切割一个严峻的大地围城钻石
严峻的大地围城钻石
变换
+32耐力和提高2%装备提供的护甲值
只适用于变换宝石插槽
需要：大地围城钻石（1）

珠宝加冕剑
拾取后绑定
主手 单手剑
伤害60～176 速度1.60
每秒伤害（73.6）
+21 耐力
+29 智力
+23 精神
耐久度90/90
需要等级：78
装备：提高致命一击等级30点
装备：提高314点法术能量

典礼火葬披肩
拾取后绑定
肩部 皮甲
395 护甲值
+34 敏捷
+51 耐力
耐久度60/60
需要等级：78
装备：提高加速等级52点
装备：提高100点攻击强度

遗忘诸王之冠
拾取后绑定
头部 板甲
1700 护甲值
+51 耐力
+52 智力
蓝色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
耐久度80/80
需要等级：78
装备：提高81点法术能量
装备：每5秒恢复21点法力

海多尔的残躯
拾取后绑定
饰品 杂项
需要等级：78
装备：提高加速等级65点
装备：你的近战和远程攻击有一定的机率灼烧敌人，造成1024到1536点火焰伤害

拉努夫玺戒
拾取后绑定
手指 杂项
+28 耐力
+29 智力
需要等级：78
装备：提高加速等级38点
装备：提高46点法术能量

依米伦之刃
拾取后绑定
单手 单手剑
伤害218～406 速度2.60
每秒伤害（120.0）
+29 敏捷
+30 耐力
耐久度90/90
需要等级：78
装备：提高致命一击等级19点
装备：提高60点攻击强度

托尔纹章盾
拾取后绑定
副手（盾牌） 盾牌
7032 护甲值
+28 耐力
+29 智力
耐久度100/100
需要等级：78
装备：提高致命一击等级38点
装备：提高46点法术能量

上古皇家腿甲
拾取后绑定
腿部 板甲
1831 护甲值
+70 力量
+102 耐力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
耐久度100/100
需要等级：78
装备：提高致命一击等级52点

◆英雄模式

勇武红剑
拾取后绑定
单手 单手剑
伤害160～299 速度1.60
每秒伤害（143.4）
+25 力量
+58 耐力
耐久度105/105
需要等级：80
装备：提高防御等级38点
装备：提高命中等级26点

灾祸束腰
拾取后绑定
腰部 布甲
169 护甲值
+49 耐力
+51 智力
+38 精神
耐久度35/35
需要等级：80
装备：提高命中等级48点
装备：提高77点法术能量

尊贵腰带
拾取后绑定
腰部 锁甲
705 护甲值
+51 敏捷
+67 耐力
+33 智力
耐久度50/50
需要等级：80
装备：提高命中等级43点
装备：提高132点攻击强度

镀金镶边皮甲护手
拾取后绑定
手 皮甲
353 护甲值
+48 敏捷
+57 耐力
耐久度40/40
需要等级：80
装备：提高命中等级66点
装备：提高132点攻击强度

装饰板甲战衣
拾取后绑定
胸部 板甲
2166 护甲值
+58 耐力
+60 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
耐久度135/135
需要等级：80
装备：提高71点法术能量
装备：每5秒恢复25点法力

设计图：严峻的大地围城钻石
珠宝设计
教你学会如何切割一个严峻的大地围城钻石
严峻的大地围城钻石
变换
+32耐力和提高2%装备提供的护甲值
只适用于变换宝石插槽
需要：大地围城钻石（1）

毁弃之途披肩
拾取后绑定
肩部 锁甲
909 护甲值
+43 耐力
+44 智力
耐久度70/70
需要等级：80
装备：提高致命一击等级57点
装备：提高68点法术能量

诸王黄金护符
拾取后绑定
颈部 杂项
+47 力量
+57 耐力
需要等级：80
装备：提高致命一击等级43点

陨星磨石
拾取后绑定
饰品
需要等级：80
装备：提高致命一击等级74点
装备：你的近战和远程攻击有一定的机率提高444点加速等级，持续10秒

魔枢

一号BOSS：阿诺玛鲁斯

◆普通模式

防滑冰靴
拾取后绑定
脚 锁甲
693 护甲值
+41 敏捷
+25 耐力
+23 智力
耐久度60/60
需要等级：71
装备：提高加速等级22点
装备：提高64点攻击强度

蛇鳞护手
拾取后绑定
手 锁甲
630 护甲值
+34 耐力
+43 智力
耐久度40/40
需要等级：71
装备：提高致命一击等级26点
装备：提高37点法术能量

博识者秘典
拾取后绑定
副手物品 杂项
+25 耐力
+32 智力
+23 精神
需要等级：71
装备：提高26点法术能量

◆英雄模式

阿诺玛鲁斯之盔
拾取后绑定
头部 皮甲
443 护甲值
+34 耐力
+52 智力
+62 精神
变换插槽
黄色插槽
插槽加成：+12耐力
耐久度60/60
需要等级：80
装备：提高91点法术能量

奥术之怒链衫
拾取后绑定
胸部 锁甲
1212 护甲值
+56 敏捷
+61 耐力
+43 智力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
耐久度120/120
需要等级：80
装备：提高致命一击等级45点
装备：提高154点攻击强度

灿烂之光护符
拾取后绑定
颈部 杂项
+51 耐力
+34 智力
需要等级：80
装备：提高50点法术能量
装备：每5秒恢复14点法力

裂隙行者靴
拾取后绑定
脚 铠甲
1489 护甲值
+50 力量
+85 耐力
红色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
耐久度65/65
需要等级：80
装备：提高致命一击等级50点

二号BOSS：塑树者奥莫洛克

◆普通模式

石笋肩铠
拾取后绑定
肩部 铠甲
1351 护甲值
+55 力量
+48 耐力
耐久度80/80
需要等级：71
装备：提高致命一击等级23点

蓝龙军团胫甲
拾取后绑定
脚 铠甲
1238 护甲值
+34 耐力
+43 智力
耐久度65/65
需要等级：71
装备：提高致命一击等级26点
装备：提高37点法术能量

龙兽臂刃
拾取后绑定
副手 拳套
伤害 114～212 速度 1.60
每秒伤害（101.9）
+32 敏捷
耐久度65/65
需要等级：71
装备：提高命中等级23点

◆英雄模式

寒冰束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1218 护甲值
+43 耐力
+44 智力
黄色插槽
插槽加成：每5秒恢复2点法力
耐久度45/45
需要等级：80
装备：提高致命一击等级41点
装备：提高68点法术能量

冰霜荆棘指环
拾取后绑定
手指 杂项
+45 力量
+63 耐力
需要等级：80
装备：提高致命一击等级42点

冰冻森林褶裙
拾取后绑定
腿部 锁甲
1061 护甲值
+58 耐力
+60 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：每5秒恢复2点法力
耐久度90/90
需要等级：80
装备：提高73点法术能量
装备：每5秒恢复25点法力

水晶园丁手套
拾取后绑定
手 布甲
181 护甲值
+43 耐力
+44 智力
+58 精神
耐久度30/30
需要等级：80
装备：提高68点法术能量

三号BOSS：大魔导师泰蕾丝塔

◆普通模式

巨龙符文腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
255 护甲值
+25 耐力
+41 智力
+34 精神
耐久度35/35
需要等级：71
装备：提高37点法术能量

绝缘束腕
拾取后绑定
手腕 铠甲
788 护甲值
+27 耐力
+32 智力
耐久度45/45
需要等级：71
装备：提高致命一击等级20点
装备：提高26点法术能量

光芒鳞片魔杖
拾取后绑定
远距 魔杖
伤害 236～439 速度 1.80
每秒伤害（187.5）
耐久度65/65
需要等级：71
装备：提高加速等级21点
装备：提高26点法术能量

◆英雄模式

导能护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
530 护甲值
+31 耐力
+33 智力
耐久度40/40
需要等级：80
装备：提高50点法术能量
装备：每5秒恢复17点法力

粗心窃贼护肩
拾取后绑定
肩部 皮甲
409 护甲值
+58 敏捷
+61 耐力
红色插槽
插槽加成：+4命中等级
耐久度60/60
需要等级：80
装备：提高命中等级33点
装备：提高84点攻击强度

奥术护盾头盔
拾取后绑定
头部 铠甲
1760 护甲值
+61 力量
+93 耐力
变换插槽
蓝色插槽
插槽加成：+8防卫等级
耐久度80/80
需要等级：80
装备：提高防卫等级36点
装备：使你的闪躲等级提高52点

泰蕾丝塔日记
拾取后绑定
副手物品 杂项
+24 耐力
+43 智力
需要等级：80
装备：提高命中等级39点
装备：提高50点法术能量

神将风采 乱舞豪情——《真三国无双OL》全新资料片前瞻





光荣公司的无双系列是各位玩家耳熟能详的品牌游戏，而《真三国无双OL》作为无双系列的第一款动作网络游戏，传承了光荣公司产品的优秀品质，堪称为无双系列游戏的网络版佳作。

目前，《真三国无双OL》由天希网络代理运营，将在2009年7月迎来全新资料片，下面，让我们追随记者的足迹，神秘的资料片面纱由此揭开。

最大24人的新对战模式“乱战”

生于乱世，群雄逐鹿，新版“乱战”，尽显豪情。号角再次吹响，战争一触即发，在《真三国无双OL》的世界中，战争和战斗是一个永远不变的话题，失去了战争，三国也就失去了它的色彩，同样没有了战斗，《真三国无双OL》也就失去了它的特色。当将士们再次踏上征程，望着辽阔的沙场，无数的鲜血又一次染红了大地。一个个威武的身躯，承载着巨大的梦想，默默无闻的小兵也即将有机会一战成就自己的英雄梦想。在《真三国无双OL》中你是否也有着同样的英雄梦？这次新版本“神将乱舞”，将还你一个英雄梦，最新、最大24人对战模式，即将伴随着这次更新一同登场。乱世再次浮现于《真三国无双OL》的世界，究竟谁能创造历史？谁会被掩埋在历史的洪流中？一切的一切，即将在“乱战”中揭晓。全新的对战模式，最大支持“12人vs12人”的对战，同时战场也是大规模的作战地图，攻击、辅助、迎击等24人体验的“乱战”沙场。让我们拭目以待。最后还有好事要告诉大家，只要玩家参与“乱战”，不论输赢，结束后都会得到武器、服装和消费道具。

动物副将“狼”登场

身为战场上浴血奋战、一夫当关的主帅，身边怎么能没有副将！副将在《真三国无双OL》战场上时不可缺少的帮手，鼎力相助主帅！估计猛男美女型的副将玩家已经见得太多了，产生审美疲劳了，那么这次更新后加入的全新副将绝对可以吸引你的眼球，刺激你的感官，超劲爆动物副将“狼”即将登场。让我不仅想起了前段时间一句风靡网络的名言“你不是一个人在战斗”，在《真三国无双OL》世界中，“狼”是副将，是宝宝，也是朋友，更是帮手，它将助你一同征战四方。作为一名威武主将的你，难道不想拥有一个如此凶猛的“副将”？现在只需要通过新版本任务或者是参与“乱战”即可获得“狼”，还要犹豫什么呢？



全新的生产系统“炼成”

全新版本“神将乱舞”将为玩家带来全新的“炼成”系统，从此以后“合成”、“炼制”装备不再是其他游戏的专利，只要集齐材料，在《真三国无双OL》中玩家也可以体会一把自己制作装备的乐趣，让玩家不再为装备发愁，服饰颜色的变更，华丽服饰的制作，精美道具的合成，这些都带给玩家全新的享受，全新的快乐。

新剧本、新战场，期待你的参与

看过三国的人都应该知道，赤壁决战，曹操在有利形势下，轻敌自负，终至战败。那么在《真三国无双OL》的这场“赤壁大战”中，历史将会发生如何的改变呢？究竟是曹操军大获全胜？还是孙权、刘备军再续历史？这一切全都掌握在玩家的手中，在这里历史全部由玩家主宰，也许你就会是下一个三国霸主。

《真三国无双OL》全新版本即将登场，是展现独树一帜的神将风采，还是乱舞豪情，一切的谜底等你揭开。P



国产网络游戏动作大片——《神墓OL》



网络游戏能够在中国火到今天这种地步，很大程度上就是因为它充分体现了人与人之间互动交流的游戏乐趣，让玩家在其中享受到以往在单机游戏中体会不到的快感与乐趣。但放眼当今的网络游戏，无一不把画面放在游戏制作和宣传的第一位，这种对画面永无休止的炒作让玩家陷入了对游戏画面永无止境的挑剔的漩涡中，却忽略了游戏最重要的本质——乐趣。

于是我们试图找寻这样一款网络游戏，它具有游戏最本质的元素，它能让我们体验到游戏最原始的乐趣、最简单的成就感、最爽朗的笑声、最痛快淋漓的发泄——《神墓OL》正是这样的一款网络游戏。

《神墓OL》的角色系统

《神墓OL》原著小说中共分为五大圣地和六大邪道，为还原小说中真实的世界，游戏职业可以概括分为东方武者、修道者、魔法师三大职业，另有一隐藏职业龙骑士。每个门派修炼方法不同，因此晋阶后的能力提升也不相同。孰强孰弱，真正印证一句名言“没有最强的职业，只有最强的玩家”。

东方武者：可以选择刀、剑、枪为武器，成长方向以防御为主。刀、剑以攻击距离、移动速度适中，招式灵活，连招威力大。枪以其攻击距离长为其特点，战斗中保持与对手的距离是这个职业实战研究的主题。

魔法师：魔法师拥有强大的杀伤力，但因体质薄弱，需要队友的悉心保护。但是修为高深的魔法师能悟道一身移形换位的高级魔法，于万敌之中游刃有余。魔法的魅力在于如同海市蜃楼般为敌方营造出缥缈幻境，易迷人心智乱人心法，待神智清醒之际，大势早去而沦为阶下囚。

修道者：修道者追求轻便灵活的兵器，因此扇子和拂尘成了他们制敌的法宝。修道者喜欢将各类道术、阵法祭炼到法宝之中，看似轻盈的扇子、拂尘，轻挥之下也会形成凌厉的罡风，制敌于远端。

融入格斗技巧的小说技能

在《神墓OL》中，融入小说中的特色技能可以概括为8个字，即攻、防、闪、必，连、破、擒、受，具体的意义如下：

攻：《神墓OL》的普通攻击分几段进行，如东方武者的“逆天七魔刀”技能动作多变，不像其他游戏那样动作单调。

防：《神墓OL》的防守不仅仅是一个“防御值”，玩家在格斗中会有防的动作。如修道者的使用“真气迫体”技能时，玩家可以可以清晰地看到游戏角色格挡开敌人攻击将敌人迫离自身数丈的样子。

闪：闪身：魔法师技能“移行换影”可以小范围瞬间移动，躲避敌人的攻击

必：怒气必杀技能：像格斗游戏“聚气”一样，游戏中的东方武者怒气到达顶值时，使用怒气必杀技能。从而发出威力巨大的招数。

连：各职业都可以组合现有技能连击。从单机时代就令玩家津津乐道的特色。

破：利用负面技能给予敌人致命攻击，如修道者的“蛊毒”技能，让敌人陷入破防或移动减速，让你轻易找出敌人的破绽攻击。

擒：擒拿。《神墓OL》的战斗主要依靠兵器，但也有一些近身擒拿技能。如东武的“擒拿手”技能使用得当，能极大地破坏敌人的攻防节奏，发挥巨大的威力。由于擒拿只有在近距离才能使用，因此也有一定的难度和风险。“擒拿”的使用是《神墓OL》里比较高级的技巧。

受：受身。“受身”在竞技武术中的原意是“倒地自我保护”，在《神墓OL》里，“受身”指收住将要发出的招数，使用新的招数，以扰乱对手的动作。

爽快的暴力美学

当然，在游戏中只有在打怪的时候才会出现这样的场景（革命前辈不是说过么，对待怪物，要像秋风扫落叶一样无情……），而无论你怎样攻击一个玩家的角色，他都不会有任何的肢体掉落。因此在《神墓OL》中你可以杀怪宣泄，却不能将暴力施之于同类。加之制作者把这种暴力活动设置在虚构的玄幻世界中，“暴力”的危险性就大大削弱了。既强调格斗的宣泄快感，又对暴力的程度有所限制，这也是《神墓OL》的独特之处。

还是那句话，没最强的敌手，只有最强的PK。PK其实是一门艺术，《神墓OL》以全球首款玩家自创副本网游深受玩家青睐，更号称以全新的游戏模式，勇于创新的理念、颠覆性的游戏设置屹立网游前沿，事实果真如此吗？我们拭目以待吧。



一样的魔兽，不一样的世界？《魔兽外传》09暑期最火网页游戏

九城丢失魔兽代理权后，玩家笑称，九城应该出个《魔兽外传》去抢网易的生意，没想到《魔兽外传》现在真的出现了……

《魔兽外传》是香橙网络2009年隆重推出的多人在线联机对战精品网页游戏，是由资深的研发团队，历经一年时间不断的完善打造，突出魔幻黑暗时代的一款大作。6月19日14:00《魔兽外传》不删档内测火热开启，以“艾泽拉斯大陆初期为背景”带你步入另一个魔兽争霸的世界！



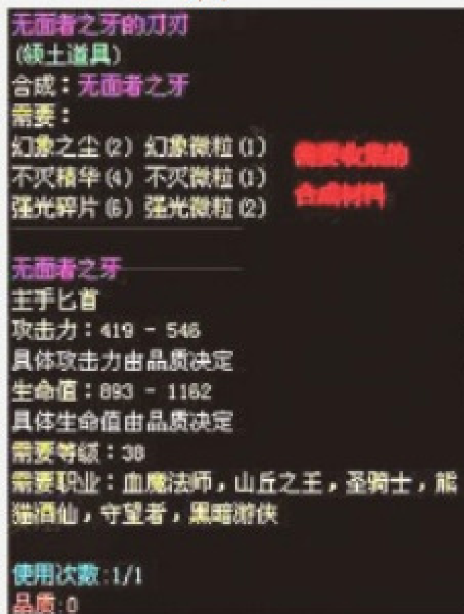
《魔兽外传》的游戏名称虽然“雷”倒了众多“魔兽”玩家，但其游戏界面，游戏特色，无不透露着“魔兽”的影子。游戏借用了大量的“魔兽”背景元素，诠释了策略性和强调英雄的RPG感觉。

超强动态战争引擎

超强的动画效果。因为游戏是采用JAVA为引擎，不仅展现了战斗的地形，而且将兵种的配合和英雄的走位，绚丽的技能等构成了极其华丽的战斗场面。



草根“WOW”兵器谱



作为“魔兽”里的英雄，没有强力的装备搭配，怎么能显示出高人一等的王者风范呢？《魔兽外传》中为广大玩家设置了极其强大的装备系统，包罗了几乎所有艾泽拉斯大陆的神兵利器，而拥有它们，本身就是权利和荣誉的象征。

史诗级任务体系

《魔兽外传》中的任务大体分为新手任务、勇士任务、英雄任务、传说任务等。英雄任务，这可是《魔兽外传》的特色任务，《魔兽外传》拥有独特的英雄系统，英雄不仅可以装备精良装备，还是探索、攻打玩家的主力。游戏针对英雄设置的英雄任务也是非常丰富，完成英雄任务英雄不仅可以得到经验升级，任务奖励还可获得一些资源奖励、金币、战争勋章、合成材料、极品宝箱等。传说任务则很有可能奖励极品的材料，如合成紫色装备、橙色装备所需要的材料等。



史前生物逆袭

龙族是在泰坦创造世界之初就存在于大陆上的强大生物，它们拥有连神也畏惧的力量并一度成为整个大陆的霸主。它们对黄金的占有欲非常强，因此洞穴不只是居住的地方，也是堆放宝藏的地方。如果你找到了他们的洞穴，就意味着找到了一大笔的财富，当然，前提是你能够活着把它们带走！



人马可汗拥有人首马身，粗野，脾气暴躁，野蛮的象征。即使是强大的泰坦也拿他们豪无办法，只能放任自流。他们虽以嗜酒和好色而闻名，但从不恃强凌弱。他们游牧于大草原上，过着与世无争的生活。当然，倘若它们的领地遭到侵犯，那么它们绝对会让入侵者血债血偿！

水元素和土元素都是自然中的精灵，在泰坦创世时幻化而来。与法师们召唤出来的元素不同的是，它们与构成世界的物质紧密相连。因此，作为自然的守护者，它们成为了一种强大而不灭的存在。

这些强大史前生物拥有可怕的实力和恐怖的技能，若没有做好充足的准备就侵犯他们的领地可是会吃不少骨头的。

不过与不俗的实力相对应的在他们的洞穴里也隐藏着上古秘宝以及无数的财富，光凭这一点，就足够让无数勇敢的猛士前赴后继去挑战他们的权威。

你会是举起宝藏的那个人吗？

无敌英雄组合

英雄是魔兽系列游戏最突出的特色之一，矫捷的剑圣，勇猛的山丘，邪恶的死骑……一个个特点鲜明的英雄形象给广大玩家留下了美好的回忆。而在《魔兽外传》的世界里，这些传说中的英雄将再次闪亮登场。游戏中每个种族都有4个英雄可以选择，每个英雄都有自己的独门绝技，还可以通过学习新技能来获得更强大的力量。



目前《魔兽外传》已经开放不删档内测，，游戏空前的火爆，游戏运营商已经启动紧急采购服务器的计划，预计不久将会又增开新服。尽管是一款草根游戏，但是从如此受玩家欢迎的程度来看，也算是“魔兽”到了极致。出现数万玩家挤爆服务器的场景。

《魔兽外传》官网：wow.game185.com

《魔兽外传》论坛：wowbbs.game185.com P

冒险五周年 邀你共庆典 冒险岛首部资料片

首先向各位大众网络的用户问个好!夏日炎炎何处去,岛内生活好悠闲!今天为大家带来的是独家五周年活动的报道。

探班管管(以下简称GM)
NEXON开放团队(以下简称N)

GM:作为一款经典的老游戏,资料片会对冒险岛的原有状态造成什么改变呢?相信很多岛民很期待呢^_^

N:冒险岛已在中国运营5年,目前全世界已有数千万的玩家,而且仍然有很多玩家进入冒险岛世界。冒险骑士团是新老玩家都可以娱乐的符合冒险岛概念的新内容,投入了很多精力,经历了长时间开发及测试。对于新玩家,可以脱离以前的战斗模式,轻松上手及练级,对于老玩家骑士团赋予新的娱乐内容。骑士团的准备时间很长,相信在中国冒险岛也能受到大家欢迎。

GM:哈哈,相信不少岛民已经跃跃欲试了,那么角色如何建立,对原有角色会有什么影响呢?



冒险岛首部资料片——《骑士团的逆袭》开发团队



轻松的工作环境

N:通过20级以上的原有角色可以新生成骑士团角色,骑士团角色不仅仅有自己的技能,还可以使用"精灵的祝福"与原有角色产生属性联系。"精灵的祝福"受两个角色中等级高的角色影响,提高技能等级使双方角色都有影响,角色从而变得更强。

GM:那么骑士团与原有职业有什么区别呢?

N:骑士团不同于现有的角色,除了轻松的升级,注重了游戏的娱乐性。所有骑士团职业升级时获得的能力值与同等级的别的职业相比有更强大的攻击力,且等级越高可以拥有新追加的技能更强大。根据不同的选择方向,大家可以体验5种不同的职业乐趣。但是骑士团的能力高设置会影响原有的老职业,影响职业之间的平衡性。虽然前期成长及能力都比原有的职业出色,但为了与原有职业保持平衡,因此设置骑士团到120级后停止成长。

GM:那么在新职业群当中,您最喜欢的角色是哪个呢?

N:5个职业我都很喜欢,但是我个人是最喜欢"魂骑士"。因为在高等级时可以使用轻舞飞扬,或者灵魂突刺技能扫荡怪物的时候的快感是无与伦比的,哈哈。还有我玩游戏喜欢进攻型,所以战士类职业HP最高因此最喜欢。

GM:作为能开发如此棒游戏的superman,平时有什么兴趣爱好呢?

N:平时常常读武侠小说。看完武侠小说后在入睡前会在脑海中想象,根据想象的内容构想多种技能。

GM:那么冒险岛骑士团之后的开放计划会是如何呢?

N:"冒险骑士团"区别于目前的角色,以辅助型角色的形式出现是为了暗示新的故事趋向从而扩大更为丰富的游戏内容而考虑的。也是对熟悉于目前游戏文化的铁杆玩家的一个暑假礼物。骑士团大成功的话,说不定还会登场骑士团的敌对势力哦。

冒险岛开发到现在,我们一直在努力思考给玩家怎样的新内容,冒险岛骑士团版本可以称得上是"冒险岛2"的新的内容,对此我们做了很多准备。希望与新的骑士团一起,有更多的玩家能喜爱我们的冒险岛。谢谢大家。

GM:冒险岛五周年又有什么活动呢?

N:除了答题活动以及枫叶兑换活动这两大冒险岛传统活动之外,我们还特别为五周年准备了"管管齐上线"的特约活动,一直有岛民抱怨冒险五年没有见到过管管的样子,此次我们将安排所有的管管与大家"零距离"接触。

飞升白皮书：《开心》渡劫成仙揭秘



作为一款取材中国传统修真文化的Q版回合制网游，《开心》以独特的清新Q版画风，丰富百变的幻兽养成，酣畅淋漓的3D战斗，前所未有的内外兼修等花样玩法，牢牢吸引住五百万玩家。本月，花花世界步入全民飞升时代，等待你去探索玄之又玄的成仙之路，体验逍遥飞升的仙侠之旅。你还在等什么？有关《开心》渡劫成仙的过程，一切都会在这里为你一一揭晓！



成仙关键：内外双修，显化元婴

元婴显化是《开心》启动飞升不可缺少的必经之路，没有元婴完成没有飞升成仙的可能。在花花世界，所有修行者的元婴都是来自等级的催生。当你的等级达到70级时，意味着通过前阶段不断的修行，元神修炼已经达到一定阶段，由此元婴显化成形。但是新生的元婴真的很弱小，《开心》独创的内外双修，能同时帮助你解决这一问题，在提高等级的时候，继续促进元婴成长。在平日里打怪练级、完成任务，元婴能从中分享升级经验，不但实现与人物等级同步升级，生命、法力、敏捷等属性值相应提高，能力当然变得越来越强。



元婴的作用，不仅是飞升成仙的关键。元婴可在练级、打怪、PK的战斗状态下，选择是让真身参战，还是元婴显身参战，或是中途进行两者自由更换。只要是能坚持到战斗最后一刻的参战方，所分享的升级经验就更多。并且，在战斗过程中，在你的真身不幸牺牲时，元婴会自动显身顶替真身继续未完成的战斗，同样施展门派法术。但法术所造成的效果，却取决于元婴自身的属性。因此，别忘了将元婴的装备纳入你的装备追加、改良计划之列。元婴的装备越是极品，不止提升战斗力，连带提升元婴属性，带来实力的飞跃。

飞升法则：触动天劫，逆天飞升

渡天劫，是飞升法则的一部分。因凡人修仙，即以凡人身躯转为仙人资质，属逆天之举。因此想要修行成仙，必定会经历“天劫”。当你的真身和元婴达到一定等级后，按照《开心》花花世界的天庭规定，你要进入南天门回天劫阵内接受上天的考验，是成为仙人必须完成的任务。成功渡过天劫后，可从凡人境界晋升至仙人境界。当然，你也可以拒绝天劫，心甘情愿在花花世界做个凡人，只是继续修行时，将不能获得升级经验，不能提升等级，自然也不能学习仙人仙术，享受不了更多成仙乐趣。



有新意的挑战，才是《开心》的百变特色。与其它花样玩法一样，渡天劫也有两种方式，供你自由选择。如果对自己的实力有足够的把握，那么可以选择直接进入南天门回天劫阵接受九重天劫挑战。但是如果对渡天劫把握较小，不妨试试“曲线飞升”，即选择先完成“血瓶奖励”任务，完成任务后获得大血瓶奖励。而后带上大血瓶进入南天门回天劫阵挑战九重天劫，为顺利渡过天劫做好双重保险的准备。

挑战“天劫”的地点，就在花花世界的南天门，这里可是天关重地。在南天门的回天劫阵中，有九重天劫等你挑战。九重天劫共有九关，每一关都有神兵天将把守。《开心》天劫中的四大天王和托塔天王已悉数亮相，在官网上也有介绍他们的秘技。建议在挑战前，也不妨了解一下这些爆料，以免挑战时措手不及。同时，在九重天关中，不但有神兵天将，每关还会降下一道天雷，只要打败天将，并且经受住天雷就算成功闯关。连闯过九关者，即可打开南天门，进入神仙妙境，终于得道飞仙。



转世重修：兵解转世，顿悟重生

《开心》飞升成仙，带给你的不仅是智慧与实力的证明，还有刺激与冒险的转折挑战。在南天门的回天劫阵中，任一关挑战失败即是宣告本次渡劫失败。在花花世界天神的庇护下，渡劫失败的修行者，并不会魂飞魄散，而是进入“兵解转世”的状态。这是修行者在修行中常有的选择，更是潜心重修拥有更多自由属性点的最佳方式。虽然“兵解转世”，是一种十分特殊的状态，此时修行者的真身将回到1级，元婴暂时消失，有可能还会受到一些限制。修行者需要重要修炼，一直到顿悟回到转世前的状态。这个阶段被称为“历练”，在轮回中重塑斗志。但每次“兵解转世”后“顿悟”都能获得对应自由属性点奖励，最高可进行9次“兵解转世”，意味着比别人拥有更多的自由属性点。



现在就来花花世界做个开心神仙。更多详情，欢迎关注《开心》官网最新动态。同时，《开心》周周都有新服开放，新手礼包全面升级，礼品价值1288元，千万别错过这个难得的好机会！

《开心》官方网址：kx.91.com

好机配好游 新奇迹世界硬件配置攻略

《新奇迹世界》作为一款3D网游巨作，其精美细腻的游戏画面代表着目前韩国网游的最高水平，特别是装备质感更是无网游能出其右。

从测试区的实际体验的情况来看，《新奇迹世界》的画面效果较之前有了一定的提升，但是硬件要求却没有提升多少。《新奇迹世界》有着华美绝伦的游戏画面，却没有可怕的硬件要求，现在主流的甚至是配置略低的机器都能流畅游戏，这不得不令人拜服程序优化员的技术高超。

游戏画面到底有多好？有图为证：

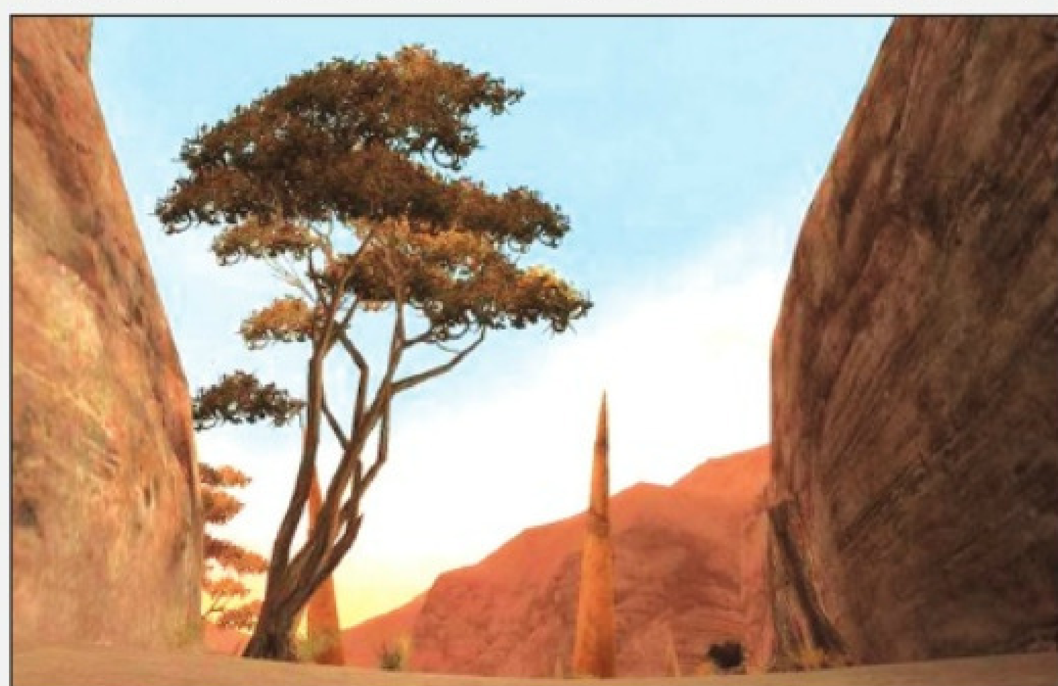


看见如此漂亮的游戏画面，是不是已经蠢蠢欲动了呢？《新奇迹世界》确实是目前网络游戏的顶级表现，无论是人物角色、装备效果、场景细节、水面效果、技能光影等都美轮美奂，让玩家不自觉地惊叹不已而沉溺其中。那么究竟需要什么样的配置才能以最大限度地去享受这样的效果呢？又如何优化游戏设置呢？好机配好游，不能错过《新奇迹世界》为我们带来的饕餮视听大餐！

一、网络篇

网络游戏是一个以服务器为载体，玩家与玩家互动的游戏。为了更顺畅地游戏，保持良好的网络状态是不能忽略的。一般网络游戏要求的网络带宽都是比较小的，因为大部分内容都是在本地客户端完成的，与服务器之间只有少量的数据交换传输。实际游戏中发现，《新奇迹世界》同样只要求非常低的网络带宽，一般512K的下行带宽都可以满足要求，更不用说主流的1M和2M带宽了。甚至是一边玩《新奇迹世界》一边上QQ聊天一边泡论坛，都是完全没问题的。

不过要注意的问题是在游戏的过程中，最好不要下载东西，也不要看在线电影什么的，这些动作会占用大量的带宽，可能会影响到正常游戏，出现延迟过久甚至是掉钱的情况。如果你的电脑处于一个局域网中，其它同网用户使用一些



大量占用网络带宽的软件的话，也会影响到你的游戏，这可要跟他们商量一下了。

二、硬件篇

从电脑游戏进入到3D时代开始，电脑游戏就成为了电脑硬件发展的动力与目标，特别是这几年来，大型3D游戏的积极开发，大大地推动了显卡核心技术的发展。可以说在现今阶段，显卡的发展速度是所有电脑硬件中最快的。当然只有一张好显卡还是不够的，一颗好的CPU、几根好的内存也是流畅游戏的必要条件。至于评析、硬盘什么的，一般游戏不会有什么要求。

下面是官方的基本配置要求和推荐配置要求：

基本配置要求

操作系统：	Windows 2000，Windows XP
CPU：	AMD闪龙2500+以上 或INTEL奔腾4 1.8G
内存：	512M
显卡：	128M显存的 GeForce 4200系列 或ATI Radeon 9200 或其他同等显卡
硬盘：	3G 以上硬盘空间
Direct X：	Direct 9.0c或以上

推荐配置要求

操作系统：	Windows 2000，Windows XP
CPU：	AMD速龙64 3600+ 或INTEL奔腾4 3.0G
内存：	1G
显卡：	256M显存的 GeForce FX5700 或ATI Radeon 9600 或 其他同等显卡
硬盘：	3G 以上硬盘空间
Direct X：	Direct 9.0c或以上

操作系统方面，推荐的是Windows 2000和Windows XP，早已被淘汰的Windows 98和更低版本是不被支持的。经过实际游戏测试，除了Windows 2000和Windows XP之外，《新奇迹世界》还支持渐成主流的Windows Vista，甚至还支持最新的Windows 7 RC版，而且还支持64位系统！支持度非常大，基本上市面上的常用操作系统都能顺利游戏。

CPU中文名字是中央处理器，被喻为电脑的心脏，负责大部分的数据处理。在游戏界里，CPU的作用已经被GPU（图形处理器）超越了，所以一般来说CPU对游戏的影响并不是很大。官方给说的基本CPU是AMD闪龙2500+或Intel奔腾4 1.8G以上，这两个CPU现在只能在一些“古董”机器里找到了，而推荐的AMD速龙64位3600+或Intel奔腾4 3.0G，也属于现在市面上的最低端系列，基本上已经停产了。

经过实际游戏测试，现在市面上有售的全新CPU，全部都能胜任《新奇迹世界》的要求，就算是已停产两年的CPU也是没有问题的。如果是窗口化游戏的话，对CPU的要求可能会高一点，如果在窗口化游戏的同时还用其它软件或上网什么的，建议使用双核甚至多核CPU，这样多任务的优势就能发挥出来了。

内存是数据临时储存和交换的地方，内存的速度和大小对游戏的影响也是比较大的。官方表中基本内存是512M，推荐是1G，这些都是说得比较固定的数据，具体需要多少内存还是要根据实际游戏情况来说的。无论是用什么操作系统，512M的内存玩《新奇迹世界》可以说有点勉强，在过场景读图的时候明显等待时间过长，而且在人多的地方会很明显的卡。而将内存提升到1G之后，这个问题得到明显改善，基本上很流畅。

通常一个游戏窗口会占用400M~800M的物理内存，加上操作系统本身占用的内存，所以1G是必不可少的。随着液晶面板的价格下调，现在宽屏液晶显示器的价格都已经跌得比传统纯平显示器还便宜了，那么在高分辨率的情况下比如1680×1050运行游戏，占用的内存会明显增大。再考虑玩游戏的时候还会开着QQ开着网页什么的，还有Vista和WIN7系统和服务占用的内存也比较多，所以为了更好地体验游戏，强烈建议使用2G内存甚至更

高。现在内存差不多是白菜价了，2G比1G多不了几十块钱，但2G换来的性能提升是非常明显的。至于内存速度方面，不必过分追求，因为一般的DDRII 667或DDRII 800都已经足够了，但如果你是硬件发烧友，要用DDRIII 2000甚至更高的，也不是不可以。



显卡是玩大型3D游戏最重要的硬件，显卡的好坏几乎决定了游戏的帧率，因为显卡上的GPU(图形处理器)负责了游戏中绝大部分的图形数据处理。官方表中基本显卡是128M显存的GeFore 4200系列或ATI Radeon 9200系列，推荐显卡是256M显存的GeForce FX5700或ATI Radeon 9600或以上。

和CPU一样，表中的显卡都是已经过时很久的了，虽然《新奇迹世界》的画面表现效果非常好，但是对显卡的要求却一点也不高，一方面是游戏开发年代较早，另一方面是游戏的优化工作做得比较好。现在市面上有售的NVDIA 8系列、9系列和最新的GTX 2系列的低端产品都可以满足《新奇迹世界》的要求，同样的ATI方面的HD 2系列、3系列、4系列的低端产品一样可以满足，甚至现在新的主板集成显卡都可以流畅运行《新奇迹世界》。所以如果你是新配置的电脑都完全不用担心，而如果是老机器的话，可以参照官方的推荐显卡。实际测试全高效运行《新奇迹世界》的话占用显卡会在200M左右，所以推荐显存至少256M。如果因为显卡过老而不能全高效运行的话，请参考下面的游戏画面优化设置。

硬盘是储存数据的地方，在游戏中体现为客户端的数据储存。一般游戏对硬盘的写入和读取速度没有太高的要求，普通的7200转3.5英寸硬盘是完全没问题的，也没必要使用高速度低容量高价格的固态硬盘。《新奇迹世界》的安装包约1.85G，安装完毕后游戏主文件夹占用硬盘空间约3.7G，不算大也不算小，留有足够空间即可。

三、设置篇

如果你的电脑硬件非常棒，可以开很高分辨率开最高效果玩《新奇迹世界》，那请略过此篇，尽情地享受布拉齐恩大陆世界的精彩吧！本篇根据低端甚至超低端硬件的情况来为大家介绍游戏中的设置优化。



进入游戏后，按F12键进入“环境设定”，然后再选“画面设置”。

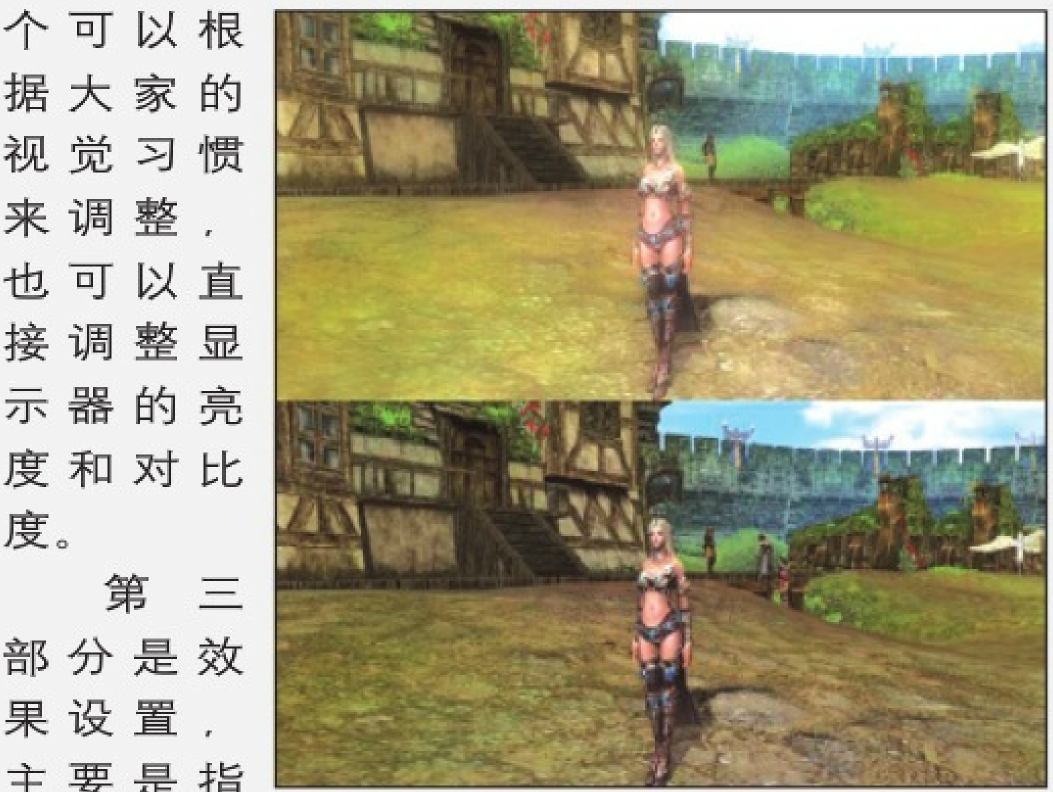
画面设置从上到下分了三个部分，首先是显示设置。分辨率设置里提供了多种显示比例的分辨率，从最低的640×480一直到你显卡所支持的最高分辨率。分辨率在800×600或更低的情况，游戏中的字体可能因为过小而模糊，所以一般推荐最经典的1024×768，这是17英寸纯平显示器的最佳分辨率。如果想窗口化游戏的话可以桌面用1152×864而游戏用1024×768，游戏中没有窗口化设置的选项，只需要在游戏中按下CTRL+ENTER组合键就可以随意切换了，挺方便的。如果是宽屏窗口化的话桌面用1440×900或1680×1050，然后游戏用1360×768，比例适中，看起来舒服。16位色和24位色影响不是很大，一般选24位色吧，颜色饱和一些。分辨率的大小直接影响内存和显存的使用量，如果觉得卡，可以适当地调低游戏分辨率。

材质设置有高、中、低可选，这影响着游戏中的人物、装备、物体、场景等所有3D内容的贴图质量，选高的话贴图会很精细，而选低的话会明显变得粗糙。这个很大程度地影响了内存的使用量，如果你的内存只有1G甚至只有512M的话，可以尝试将材质设置为中或者低。

LOD是Level of Detail的缩写，意思是层次细节度，技术指根据物体模型的节点在显示环境中所处的位置和重要度，决定物体渲染的资源分配，降低非重要物体的面数和细节度，从而获得高效率的渲染运算。这个设置在游戏中的变化不是很明显，如果不是很顺畅可以将LOD调到低试试。

效果质量主要指的是技能效果，分为高、中、低和关闭。选高能显示所有效果，可以看到自己和其它玩家、怪物的技能效果，选中的话只能看到自己的技能效果和少部分其它效果，选低就只有自己的较差的效果了，如果选关闭就看不到所有效果。将效果质量设置为关闭可以大大地降低对显卡的负担，如果卡的话不妨试试关闭所有效果。不过要注意的是关闭了效果可能会影响到对游戏中的一些情况的判断，比如对方的出招，还有一些环境变化等。

中间部分是亮度设置，伽玛设置是指伽玛值（Gamma），表示图像输出值与输入值关系的斜线，可以简单理解为游戏画面的光暗度。这个可以根据大家的视觉习惯来调整，也可以直接调整显示器的亮度和对比度。



第三部分是效果设置，主要是指一些特殊效果。阴影效果就是人物、怪物、树、房屋等物体的阴影，关闭的话性能会有一定的提升。

光色效果是类似镜头柔化的过亮效果，开启后画面表现能大幅度提升，但对显卡并不高，所以建议开启。

《神鬼传奇》资料片"龙穴迷踪"实用技巧分析



资料片"龙穴迷踪"已经伴随我们走过了一段时日，也许你还沉浸在幻龙的奖励中？也许你还在苦苦寻求星座宝宝。但你是否知道首部资料片中的一些小技巧、小窍门吗？游戏中的奖励是固定的，为什么有些人能够轻松的获得，而有些追寻了多日依旧无功而返呢？技巧！技巧将决定一切！下面，就让老鸭来讲述一些小事，也许就有你所关注的。

时空龙穴实战技巧



作为资料片中重要的组成部分，时空龙穴的开放为玩家们带来了丰富的装备资源。先来看看进入龙穴的最佳途径，要进入龙穴，就要用100点善恶值换取赎罪之证，那么如何快速换取赎罪之证呢？之前很多人都说用带徒弟的方式来进行，但为何不自己双开，然后建立一个小号，用大号带小号去杀10来级的怪呢？这种方式，每杀一个小怪就可以得到1点善恶值，算一算一天下来，能得到多少善恶值呢？

龙穴一层不允许PK，但时空守护者刷出后，依然会遭到他人的抢夺。为此，老鸭建议各位该出手时就出手吧！时空守护者是近身攻击的物理型Boss，它的群体伤害很高，攻击阶段分为20秒与30秒，所以骑士和战士可利用时间差，用控制技能来打断Boss的攻击。同样，牧师在治疗的过程中，也可以针对Boss释放一些控制技能。

二层是自由PK场所，所以在这里抢Boss则完全属于正常现象。所以不用等待别人出手，一旦发现Boss，立刻抢之！要时刻牢记，咱不抢别人的，不代表别人不抢咱的！建议以公会的形式进入二层，专人负责杀Boss、专人负责清场、专人负责保护。

埃及探险注意事项

埃及探险是获得75灵魂套装的又一途径，因为在探险者商店中可以用探险金币兑换"堕落护甲片"与"堕落徽记"，比率为1:1。相信现在很多玩家都知道科技生产的重要性了，因为要想换取幽火纹章，必须要交付各类材料，当所有材料达到交付的最大值时，NPC才会给我们进入幽火之殿的通行证——幽火纹章。建议大家平时挂生产，由于合成材料的时候，需要花费大量的金币，所以平时最好多多积攒一些生产材料。在兑换的过程中，系统会赠予我们一些经验，按照角色等级的平方，再乘以相应的倍数。

对于每天从卡罗娜处领取的三次探险任务，老鸭认为是必须要做的，因为任务的奖励中，会有探险者金币。只是在任务的过程中，较多情况下接到的任务较难，此时最好组队一同完成。对于普通玩家来说，在装备不是很极品的情况下，独自去完成任务的难度，还是蛮大的。当然，我们也可以通过在探险场景猎杀怪物和采集来获得各种特殊材料，这些材料可以在探险者金币管理员处兑换"探险者金币"。只不过这些材料的获得，是有很大难度的。例如在采集的过程中，周围一定会有怪物看护，所以说在这种情况下，如果冒然去采集，一定会被打断采集。而如果说先将怪杀死再去采集的话，相信大家都知道游戏中怪物的刷新速度！所以上佳的办法就是在组队的情况下，将看护材料的怪物引走，然后在进行采集！

战斗助手新设置

在资料片中，对战斗助手进行了更新。我们会发现，这比之前的功能有所加强。首先是HP、MP药水可以进行双重设置了，也就是可以同时设置两个HP、MP药水了。这样的设计，可以让我们在挂机中更为安全。例如将持续恢复的药水设置为低于85%自动使用，而另一个可使用瞬间恢复的药水，感觉还是很人性化的。此外，战斗助手还特别针对牧师进行了较大加强。提供了两个专供牧师使用的治疗技能槽，这样就方便了牧师玩家进行挂机，也可以说牧师终于可以挂机了！

理性使用星座卡

从目前来看，星座宝宝几率绝对超不过5%，那么我们要如何提升自己的获得几率呢？老鸭认为既然游戏中星座宝宝出现几率是固定的，那么它就需要有一个周期性，所以当服务器重启，或者当天凌晨的时候，也许就是一个周期的开始。此时，使用星座卡获得星座宝宝的几率将会增加。



同时，老鸭劝告大家，不要盲目地开启星座卡，否则价格是很贵的！如果说开出了双倍或者3级石头合成符还好说，如果开启了一大堆元素药水，您觉得值吗？

好了，对于资料片《时空龙穴》的讲解就到此为止吧。这些内容都是老鸭在近期的游戏中，自己总结出来的一些小经验、小窍门。但也难免会有疏忽的地方，这里还望各位多多包涵。从整体上来看，新资料片增加的内容，主要体现在对游戏娱乐性、竞技性的提升，同时还增强了一些人性化设置，例如改良后的战斗助手等等。最后老鸭再唠叨一句：要想充分体验资料片的乐趣，65级是远远不够的，最好穿上75灵魂套装以后，再来细细品味。否则那些看似充满诱惑的探险，也许就是危机四伏的龙潭虎穴了。

如果您对于完美时空的游戏产品《神鬼传奇》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《神鬼传奇》信箱是：sgcqpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

《梦想世界》子女养育心得

孩子的笑脸如花，当你携带着孩子漫步在闹市的街头，当小家伙与你并肩作战的时候，一股为人父母的自豪感就会油然而生。关于孩子，相信每一个《梦想世界》的父母都感慨万千，从孩子呱呱落地到茁壮成人，无不经历了一段呕心沥血的漫长过程。那么，如何才能栽培出一个优秀、出众的极品孩子呢？这跟为人父母者所浇灌的爱心有着莫大的关系。



孩子出世

当管家告诉你孩子已经出生后，需要抓周，也就是决定孩子以后的成长方向。孩子成长方向共四种：毛笔代表您选择知识型的子女，知识属性的初始点较高；木剑代表您选择武艺型的子女，武艺属性的初始点较高；木鱼代表您选择宗教型的子女，心态属性的初始点较高； 馒头代表您选择遁世型的子女，各属性的初始点比较平均。抓周后出来的孩子造型是随机的，也就是说你选择的是武艺型孩子，出来的可能是佛或法师孩子，实际上，每个流派只有对应的子女造型方可从师，如果生下一个战士样子的子女，而你想让这个孩子从师法术流派，可以把子女带在身上在管家处进行子女变身，变身成自己心仪的造型外观，需要花费300SG购买“易容心经”道具。

到此为止，孩子的造型已定，需要注意的是：孩子的初始总属性不能太低，五种属性的总和要在90+左右，假如孩子的初始总属性偏低，就要花费30SG一次重置子女属性，重置后有可能变高也可能变低。

子女成长

当子女的成长日达到5天，且子女的属性和造型符合要加入的流派，可把子女带到身上，把流派入门要领交给管家，来满足加入某个流派的要求。





每个孩子在幼年期都会有“心态、武艺、体魄、知识、法术”五种属性，每种属性后面所显示的数字就称为基础属性点，每项基础属性点上限为100，若超过100则称之为爆点。其中，心态影响子女体力资质、防御资质；武艺影响子女攻击资质；体魄 影响子女体力资质、防御资质；知识 影响子女速度资质；法术 影响子女法力资质。父母可通过使用各种道具来提高孩子的各种属性，系统规定通过吃道具提高属性点的总点数上限为83点；也可通过花费40活力提高学习度，使学习度大于基础属性点，那么，在第二天的0点时，系统会自动增加各项基础属性点，加点规则：第2-第11天每天每种属性各加1点，共计10点，第12~第21天，每天每种属性各加2点，共计20点，第22~第26天，每天每种属性各加4点，共计20点，也就是说每种属性的系统加点总数各50+；孩子入门后，每天完成孩子师门任务后，也会对五种属性中的两种属性各加1点。

养育须知

第一、关于孩子学习度。当学习度>对应属性时，在每天0点刷新时可以获得对应基础属性的增加，而且学习度会扣除一半，学习度上限为100。

第二，关于孩子道具。孩子道具在品质上分为品5、品6两种，每一种属性的道具种类很多，均有使用条件的限制，不同的道具增加的学习度不一，有45、55、60不等。在孩子前期使用道具效果显著，也就是所加属性点较多，越是到后期就加得越少，所以道具尽量在前期使用。

第三，关于孩子师门任务。在没有爆点的情况下，要求孩子师门任务每天必做。

第四，关于孩子成年。到了第26日，与管家对话，就可以给孩子举办成年礼了。进行成年礼有两种模式，一是“正常成年”，即孩子成年后所刷的资质会在系统所提示的资质之间上下波动，可能偏高，也可能偏低；二是“稳定成年”，即孩子成年后所刷的资质跟系统所提示的资质完全一样的。一般来说，如果三围为100的话，那么固定的资质均有2347+，如果RP不好的话，建议选择“稳定成年”。



第五，孩子可以通过以下途径获得技能：

1.可以通过在幼年期学习神功书籍，在成年期即可学会该技能，一个孩子最多学习1种神功。

2.成年后，根据子女选择流派自动获得一种流派技能。

3.孩子成年后通过使用“流派辅导”，获得子女所属流派的第二个技能。

4.通过给予魔兽要诀，最多可令成年子女学习2个书上的技能。

5.通过给子女佩戴护符，获得技能。

《成吉思汗》先知技能大剖析

所有的职业技能都是一样的，分主动（手动施放，攻击类）、被动（增加固定属性）、辅助（手动施放，增强攻击力），特殊四类技能，



主动类

连发技能，禁锢箴言、火之惩戒、风之惩戒、末日审判。

禁锢箴言——释放冰锥，从地底破土而出，对周围多个敌人造成强大的魔法伤害，同时冰冻住敌人，使身边最多6个目标造成80%的魔攻伤害（每级增加5%），同时令目标禁锢4秒（每级增加0.5秒）。对其他攻击有加成，绝对是首发技能，禁锢可以使玩家固定不动，但是被禁锢方依旧可以近身攻击、使用技能，所以禁锢后要远离敌方，也可以用于逃生，是蛮实用的，禁锢后，再来一个幻影，迅速逃离敌人。

风之惩戒——施展悲鸣之力，对敌人造成巨大的魔法伤害，并能让敌人进入持续燃烧状态，是先知的“毒”。对目标造成100%的魔法伤害（每级增加20%），同时令目标燃烧。每秒产生6点魔攻伤害（每级增加6点），持续6秒。自身魔攻比率10%，目标魔防比例6%，如果目标被禁锢伤害加深20%，冷却时间8秒。多彩宝石激活以后，时间缩短，增加了攻击频率，速发下血是很快的！就算打不死，也能拉个垫背的！不要小瞧那几秒中，在危机时刻，火惩不适合施放的时候，风惩就是最有力的替补技能，十分关键啊。

火之惩戒——呼唤水元素凝结成冰，释放后对敌人造成魔法伤害，如果敌人被冰冻则产生多倍伤害。对身边的6个目标造成200%的魔攻攻击（每级增加10%）。如果目标被禁锢伤害加深20%，冷却时间30秒。算是先知的一个大招，不管是单挑还是群攻都是很大的杀伤力技能，一般用在禁锢之后，是群攻的第一波攻击。

末日审判——对周围6个目标造成80%的攻击（每级增加5%），持续8秒。值得提示一下的是，在施放末日的时候，自身每被攻击一下，持续时间少1秒，在打怪刷FB的时候就需要武士嘲讽的配合了，不然8秒的技能可能就只有3秒了，影响伤害输出。

天之惩戒——召唤地狱之火，对敌人造成巨大的魔法伤害，对目标造成300%的魔攻伤害（每级增加10%），如果目标被禁锢伤害加深20%。绝对是先知技能里大招中的大招，抢人头的时候蛮合适的。在单挑时，是禁锢后的第一波攻击，配合聚齐效果更好，



沉默箴言——用法力束缚敌人，使其不能施展技能，移动速度降低，使目标沉默2秒（每级增加0.5秒）单K的时候是很实用的，不能用技能了，想想，哪个人不会抓狂?

辅助类

神灯之光——为周围队友开启智慧之眼，提高队友的智力，增加周围队友智力60点（每级增加17点），冷却30秒，也会增加不少的魔攻的。

祷告之歌——技能激活后魔法值得以迅速恢复。每秒恢复基础魔法20%（每秒增加10%），持续5秒。

玄石之盾——减免所有伤害5%（每级增加5%），是绝对的实用类技能，可以增加生存率。现在点的级高点，能省下不少修装备的钱。

气定神闲——在聚集最强的精神念力下，法术可直接释放2次（该技能只对需要吟唱的技能有效，即天之惩戒）。



被动类

暴击增强——永久增加暴击率1点（每级增加1）。

魔攻增强——永久增加魔法攻击力10%（每级增加10%）。

闪避增强——永久增加闪避率1点（每级增加1）。

特殊类

幻影箴言——瞬间移动技能。瞬间向前移动15M，同时驱除自身所有负面效果，冷却时间31秒（每级缩短0.5秒），是逃生，防毒，防定的必备。

回到王城，聚气10秒，冷却时间1小时。快捷的回城方式，节省跑路时间，要注意的是聚气时依旧可以被攻击。各项技能就介绍到这里，现在说下技能加点吧，推荐几个重点要加的技能：风之惩戒（PK利器）、火之惩戒（群攻法宝）、天之惩戒，被动类全点，玄石之盾（生存之本）

《成吉思汗》中，先知职业做得效果不错，技能施放效果很漂亮，搭配很合理。

昆仑山河惊，少林天龙傲

《天龙八部》7月又要出一部名为“笑傲昆仑”的大型资料片，其中包含场景地图、武功技能、任务活动、副本挑战、人性化设置等诸多全新元素。由于新资料片内容实在庞杂，加上篇幅有限，笔者将分为“上、中、下”三篇来对这部新资料片加以解析。闲话少说，接下来就让我们一起抢先踏入“笑傲昆仑”的天地之中。

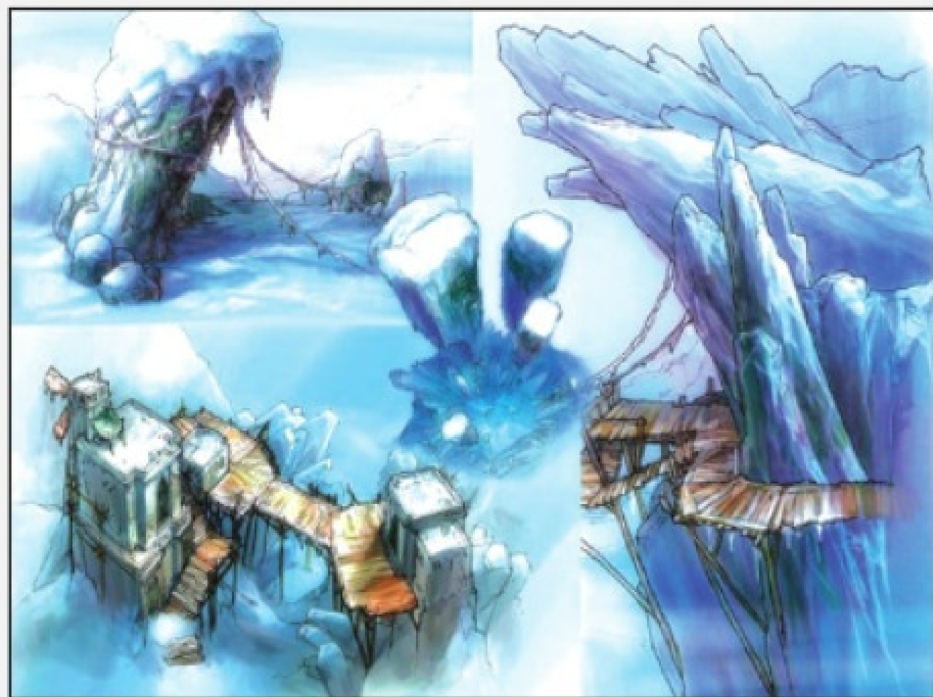
如标题所示，本篇文章所讲与昆仑山、少林寺以及天龙派有关。之所以要将这三个内容单独列文进行讲述，是因为在新资料片中，它们将给天龙玩家带来前所未有的全新体验。

神秘新场景——昆仑山

随着90级的玩家越来越多，去哪里练级成为了玩家们最为关注的问题之一。虽然天龙先后开放了火焰山、塔克拉玛干大沙漠、汗血岭等一系列高级修炼地供玩家们向顶峰冲刺，但90级玩家队伍不断壮大，开放新的高级修炼地便成为众望所归，昆仑山新场景正是由此而生。

昆仑山场景入口位于塔里木盆地的右下脚。由于是为高级玩家修炼而生，所以90级以下的玩家无法进入到昆仑山中进行修炼。昆仑山场景内又分为两个地图，一个是昆仑山、一个是昆仑福地。

两个地图彼此间的关系有点类似于塔里木盆地与塔克拉玛干沙漠，昆仑山中刷新的怪物数量不如昆仑福地，



但地图比昆仑福地大。而且玩家想要进入昆仑福地，必须先穿过昆仑山地图。由此我们可以推断出，昆仑福地是绝佳的修炼地，但由于面积较小，修炼的队伍过多肯定会影响效率。相比之下，昆仑山虽然怪物数量略逊于昆仑福地，但由于地图面积辽阔，是修炼队伍退而求其次的最好选择。

昆仑山场景内的怪物有仙鹿、灵鹤、开明兽、小道童、彩云仙美女以及灵剑士，这些怪物的等级从106到110不等。

少林80级武学技能——慈航普度

在当前版本中，少林弟子们在队伍里的最大作用是



“将怪物的攻击转移到自己身上”，从而确保其他队员的安全，因此少林弟子有着“肉盾”的美誉，新资料片中少林80级武学技能



“慈航普度”则再次奠定少林众僧这一优势。

如果把少林弟子转移怪物攻击目标的绝学视作“间接”保护队友，那么“慈航普度”则是“直接”对队友进行保护。“替目标队友承受一定伤害，心法等级越高，效果越强”，这是“慈航普度”的技能说明。有了这一绝学，少林弟子就可以在队友危急时刻大显身手，直接转换部分伤害到自己身上，帮助队友化险为夷。

天龙80级武学技能——中冲剑

天龙派在团体战斗中让大家印象最深的就是打蓝技能。不过随着“中冲剑”的出现，天龙弟子们又多了一招令敌人闻风丧胆的超强技能。

作为六脉神剑绝招之一，“中冲剑”的威力非同小可。天龙弟子在对目标施展“中冲剑”后，将会随机使其陷入玄劲、毒劲、冰劲、火劲中的一种状态。在该负面状态下，除了状态名称相同的抗性会提升外，其他三种抗性都会大幅度降低，心法越高降低效果越明显。比如，当目标陷入玄劲状态时，除了玄抗会提升外，毒抗、冰抗、火抗都会大幅度降低。

有此技能，天龙弟子在团体PK中就又多了一项削弱敌人实力的绝学。要知道，战场上敌人们的属性攻击相当复杂，如果三大抗性都没了，只有一个抗性加强，根本起不了多大作用，“中冲剑”在战场上的威力毋庸置疑。P



腾讯游戏@ChinaJoy

一年一度的ChinaJoy即将开幕，不管是去看看各路厂商如何再显神通，还是拍几张Showgirl争奇斗艳，作为国内规模最大的游戏展会，总是颇值一看。尽管因为各种人力不可抗拒之因素Showgirl往往成为展会焦点，但朴素一点说厂商和产品始终才是展会主角，下面就来看看腾讯今年将在这片舞台上如何表演。

主打《战地之王》《QQ仙侠传》

根据腾讯游戏介绍，今年ChinaJoy上主打《战地之王》和《QQ仙侠传》，这也是今年主推的两款作品。

《战地之王》是继《穿越火线》后腾讯游戏运营的第二款第一人称射击网游。与目前市面上大部分同类游戏相比，《战地之王》最抓眼球之处便是画面，在虚幻3引擎的帮助下，《战地之王》着实将画面提升到了目前国内市面上FPS网游的最高境界。对于FPS作品来说，它不同于RPG可以剧情取胜、RTS可以策略取胜，AVG可以迷题取胜，第一人称视角游戏希望传递给玩家的视觉冲击感主要就是依靠画面表现力，想来腾讯定会抓住此点大作文章，打算去展会的玩家应该可以轻松看到这款作品的现场演示。

《QQ仙侠传》是腾讯游戏自主开发的一款3D MMORPG。值得关注的有两点，一是正如游戏名字所示，这款作品搭建了一个东方仙侠世界，从技能名称到坐骑种类，都透着“中国神话”味道，二是游戏中的“QQ仙侠秀”系统，根据腾讯介绍，该系统允许玩家从十三个部位自定义个人形象，配合各类服饰，力图打造一个没有“重复脸”的世界，并有计划将“仙侠秀”与QQ秀、QQ空间相互结合，喜欢摆弄QQ的玩家不妨留心一二。



采用虚幻3引擎的《战地之王》



没有“重复脸”的《QQ仙侠传》

新老作品齐登台

ChinaJoy是厂商彰显实力的绝好舞台，腾讯游戏自然也不会放过这个机会“尽数家珍”。除去以上两款主打新作外，还有老作品《地下城与勇士》《穿越火线》《QQ炫舞》《QQ飞车》，在年初发布的《QQ封神记》《幻想世界》《大明龙权》以及前不久刚刚公布的《QQ西游》。

其中《地下城与勇士》《穿越火线》《QQ炫舞》将设置现场比赛、表演环节，如果有读者参加过去年的ChinaJoy，一定知道这才是整场Show中最热闹的一幕。演示动画再精致、系统说明再详细，也不如实打实地打上一盘来得直接，加上是面对面的现场对战，这才是真正的“玩”嘛，来独孤求败可以！来给别人提供优越感当然也可以……嘿，别太在乎输赢，和同好切磋一下技艺、看看青春Showgirl才是正经事。



《QQ西游》会和其他“西游”有何不同？

VIP体验室公布神秘新作

腾讯游戏将在今年ChinaJoy上开设一个VIP体验室，除继续曝光League of Legends最新情况外，还会公布一款之前没有任何消息的新作。不过这个体验室并不是全天开放，也不能随便进入，有兴趣到“小黑屋”里游历一番的同学需要注意一下现场的相关信息，以免错失良机。

League of Legends是由美国Roit Games研发的类Dota 3D网游。据传由Dota Allstar原班人马直接打造。Dota想必大家都不陌生，这个衍生于WAR3的Mod类作品现在俨然已经成为一种独立的游戏类型，前不久发布的单机作品《半神》便属此类。League of Legends首次将Dota模式网络游戏化，把Lan提升至Internet，至于游戏品质如何，VIP体验室提供的试玩将证明一切。

关于神秘新作目前没有打探到更多消息，只知道是至今没有透露过丝毫信息的作品，看来是腾讯今年ChinaJoy的压轴之作，同样会在体验室提供试玩。P



League of Legends对Dota玩家是否有足够吸引力？

上海大学游戏动画专业09届开招

免入学考试 欢迎应届高中毕业生报名！

中国的游戏产业拥有无法预计的、巨大的潜在市场，拥有丰富的可以作为游戏产业核心的文化资源和资本。从如今的就业市场来看，激烈的就业竞争使得找工作的难度系数不断上升。就业市场供求的不平衡，促使企业、用人单位除了不仅对应聘者的学历层次有基本要求以外，更加注重应聘者的真才实学和实用技能。

低门槛打造专业游戏动画人才

国家211工程重点大学——上海大学联合知名游戏影视动画教育机构CIA，引入一线制作经验，长期致力于游戏动画人才的开发与培养。目前上大CIA已与多家知名游戏动画企业建立了合作关系，上大CIA学生的高就业率在国内名列前矛。更有多名毕业学员成功进入盛大、九城等知名顶级游戏动画公司就职。

零起点学习：教学零起点。使无美术基础、无计算机基础的学生，经过系统学习就能掌握：三维建模、游戏场景制作、动作特效等综合技能。

课程涵盖游戏与三维动画两个领域：在课程体系设置上，兼顾了游戏开发和计算机三维动画设计两个应用方向，学生毕业后不仅可成为游戏原画设计师、游戏角色设计师、游戏场景设计师、游戏程序开发工程师等游戏开发专业人才，也可从事影视动画、广告创意设计、工业设计、室内设计等工作。

零距离实训：与企业零距离。学校与多家企业合作，采取“技能+实训”的方法，让学员第一时间将所学技能应用于工作实践中。毕业后可直接进入企业工作。

应届高中（三校）毕业生：选择一所好大学

对于刚刚参加今年高考发挥不佳的考生来说，选择到上海大学CIA就读是一个不错的选择。在这里即可享受到国家重点大学正规高校的优势的教育资源和规范的教学管理，接受高校文化的熏陶，又可以克服传统高校重理论轻技能的缺点，真正学到岗位技能。年满18周岁，即可免试入学，较低的入学门槛为考生提供了一个难得的机会。

学生入学后，除了完成高强度的岗位技能课程学习以外，还可利用业余时间自主同步选修大专课程，完成学分，即可获得国家认可的大专文凭。这样可以让更多的游戏爱好者接受高品质教育，技能上高人一筹，学历亦不输于人。

高校毕业生：接受技能再充电

当前严峻的经济形势，使得应届高校毕业生面临前所未有的挑战。“当前经济形势变化对一些地区、行业的高校毕业生就业已经产生一定程度的不利影响。”2008年12月10日，教育部部长周济在2009年全国普通高校毕业生就业工作会议上做了以上表示。2009年高校毕业生规模将达到611万人，比2008年增加52万人。高校毕业生就业压力陡增。近期报名上海大学CIA就读的学生中，应届高校毕业生已经占了相当高的比例，经过求职阶段的残酷考验，很多学生意识到要想在社会立足，最终靠的是真本事。







上大CIA以高质量高水平的培养模式为游戏动画企业输送了大量优秀学员。完善的就业服务体系，让学生在学习期间即可获得多次推荐就业机会，解除学员和家长的后顾之忧！

游戏人才培养招生公告

上海大学CIA已为游戏企业培养了上千名游戏开发精英，为上海市“紧缺人才培养工程”做出了巨大的贡献！并且与多家游戏知名企业有着合作关系，学校依托良好的就业口碑、多年教学管理经验，现针对高中、中专、职高生开设高考生特招班。共 60 个名额，面向全国招生，名额有限，欲报从速！本期开设游戏影视动画、游戏程序设计、视觉时尚设计三个专业，学制两年。

培养目标：培养游戏行业紧缺的游戏开发人才，毕业后直接进入游戏企业工作。

专业优势：

1.两年均在上海大学学习和生活，可以充分享受到大学的教育资源，圆你一个大学梦！

2.学生可以享受1000余家就业网络就业服务，确保放心就业；

3.学习技能的同时拿重点大学学历，学员不再为学历而发愁；

4.为学生提供项目实习，完全模拟游戏企业真实工作环境，学员毕业后相当于拥有半年以上的工作经验。

5.学有余力的学生，入学后即可参加上海市动画自考（本科段）专业科目的考试，通过相应科目的考试后，即可获得本科学历。上海大学是该专业的主考院校，有得天独厚的便利条件。

招生条件：年满18周岁，高中或同等以上学历者，对薪资有更高追求者，均可报名，只要热爱游戏行业，你就可能成为游戏动画精英人才！

就业方向：游戏美术、游戏程序开发、三维动画设计、广告设计、会展设计。

详情可登录www.cia-china.com

金士顿V系列SSD套装999元震撼上市！



不是编辑排版错误，也不是厂商搞噱头赚眼球，固态硬盘的套装只要999元，而且是全球知名的IC存储厂商金士顿原厂出品——一直钟情固态硬盘产品的用户，这次终于迎来了升级的最佳选择。

SSD硬盘：传统硬盘终结者

随着媒体越来越多的报道，相信众多用户都对固态硬盘这一IT新宠耳熟能详。相比传统的温彻斯特机械式硬盘，采用闪存技术的固态硬盘产品在性能上体现出了压倒性的优势：速度更快、温度更低、使用更可靠、防震性能高，加上环保节能、完全静音。正是由于固态硬盘近乎完美的综合表现，在企业用户、商务市场以及电脑玩家的用户群中，固态硬盘已经替代掉了不少传统硬盘。那么，对于数量更为庞大的普通电脑用户情况如何呢？这里就要解决两个问题：一是易用性，二是产品价格。普通用户不会象玩家那样精通升级技术以及系统调试，甚至众多用户连重装系统都能免则免，因此要让他们升级到固态硬盘，易用性是个障碍。另一方面，不可否认大众用户没有企业用户、电脑玩家那样的承受能力，因此降低价格门槛，是普及固态硬盘的另一个障碍。金士顿V系列固态硬盘，就是在这种情况下应运而生的一款“大众产品”。

V系列套装SSD，最佳升级伴侣

首先是易用性，金士顿的V系列固态硬盘套装安装非常方便，无论是笔记本还是台式机用户，甚至不用重装系统就能马上体验固态硬盘带来的完美享受。对于台式机用户而言，由于固态硬盘都是2.5英寸的尺寸，因此如何安装进标准机箱的3.5英寸硬盘位，是个头疼的问题。金士顿考虑到了这一点，在台式机专用的升级套装中，提供了2.5寸转3.5寸的硬盘托架，可以象安装普通台式机硬盘一样加装在标准机箱中，而原传统硬盘亦无需拆除，做数据盘仍可以发挥存储容量上的优势。

对于笔记本用户而言，V系列固态硬盘可以直接替换掉原有的2.5寸硬盘，替换出的笔记本硬盘，金士顿在套装中提供了USB接口的外置硬盘盒，立刻就能改造老硬盘作为移动硬盘继续存储数据。安装好硬盘以后，金士顿的套装还提供了专用的镜像软件，可以方便的把老硬盘中的系统转移到固态硬盘中，无需重新安装系统即可使用，真正实现了“无缝升级”。而升级留下来的老硬盘，还可以发挥余热用来存储文档、音乐、照片等资料，作为数据盘使用。——可以发现，V系列固态硬盘套装的设计非常的人性化，金士顿已经为用户考虑到了每个细节，无论是台式机还是笔记本用户都能轻松升级还不浪费一点资源。

首破千元，金士顿加速SSD普及

由于是面对大众用户的普及型产品，这款V系列固态硬盘的价格也是非常“平民化”。笔记本和台式机两款套装价格一样，64GB的版本率先突破了千元的心理价位，仅售999元，是市面上品牌SSD产品的最低价格！或许会有用户担心这样的容量不够用，但是固态硬盘的最核心长处在于提升系统速度，因此只要将系统盘设定为SSD，替换下来的传统硬盘用来存储数据，对普通用户而言是最具性价比的解决方案！当然，对于狂热的SSD爱好者而言，同样也能选择更大容量的128GB V系列SSD，套装价格也仅售1759元。

升级到固态硬盘以后，普通用户会发现显而易见的好处：首先是系统速度变快了，系统启动的时间甚至能缩短一半以上！其二对于笔记本用户来说，由于取消了机械部件，数据的安全性得到了极大的保证，丝毫不必担心碰撞造成数据丢失；对于传统硬盘而言，固态硬盘的发热几乎可以忽略不计，相比传统硬盘50C°以上的工作温度，机箱内的其他设备被“烘烤”折寿的概率也大大降低，笔记本电脑的掌托部分从此也不再热得难受。因此，物超所值的V系列固态硬盘上市后，势必推起固态硬盘的“全民普及运动”。

金士顿是全球第一大的独立内存模组制造商，也是全球领先的闪存产品制造商，大品牌意味着一流的售后服务。金士顿的V系列固态硬盘享受原厂提供的三年质保的可靠保证，即使不懂电脑的用户也可以后顾无忧。如果这就打算选用SSD替换掉传统硬盘，不妨马上访问金士顿官方网站http://www.kingston.com/china/ssd/v-series.asp。同时欢迎访问金士顿博客www.kingstonblog.com.cn，参加最新活动，交流技巧心得。

理念创造价值——专访漫步者首席设计师谢晓光

不久前斩获德国“红点设计大奖”的漫步者首席设计师谢晓光，接受了记者的专访。

记者：您从什么时候开始接触音响形美设计的？在这之前从事的行业对您后来从事音响形美设计有何影响？

谢：在进入音响行业之前我曾经长期从事美术工作。我在上世纪90年代初完成了个人画展后便进入了音响行业。长期从事美术创作的经历，让人自然会形成了一种对事物的感悟能力，能够在较短的时间内从美术工作转到工业设计的行当中来，我觉得这是一个主要的原因。另外最重要的是对音响设计有着极大的兴趣。

记者：您前卫的设计风格和理念灵感来自何处？您觉得作为一个工业设计师必须具备的素质有哪些？

谢：无论是风格还是理念都源自于需求，设计的原则来自于对需求的关注和认知，没有原则的设计只能是昙花一现而已。作为一个职业的设计师，应具有学习能力、合作能力、创新能力。其中最重要的是学习能力。由于设计是为人服务的，因此要对各类群体的生活方式、价值观等等有着充分的了解和认识，并且对一切相关的事物都应以新的角度来观察体验；再就是带着问题进行深入思考，秉着怀疑的态度来看待所谓公认的定理，尽可能拓展自己视野的广度和思考深度。

记者：在漫步者产品的设计中，您是如何贯彻这些设计理念的？

谢：漫步者的高端产品是定位于讲求个性、体现自我价值的中产阶级消费群体，为使产品达到为他们“量身定制”的准确效果，我们对该阶层的消费心理、生活品味、价值观等方面进行了深入的分析，从而就总结出能为该消费群体创造价值的产品设计理念和原则。

记者：作为整个漫步者设计团队的领军人物，您觉得怎样才能带出一个好团队？一个创意设计团队要做出好的设计最需要的是什么？

谢：为目标客户提供期待型的首选产品是我们团队的终极目标。企业的高层给予足够的重视是研发设计团队实现目标的首要前提（实际上漫步者研发团队的领军人物正是公司总经理张文东先生本人，从产品立项到试产他都全程参与）。再有就是一个团队能否有所作为，取决于他们对待瓶颈的态度和突破瓶颈的能力。基于对用户负责的态度和团队的经验积累，还有科学的研发流程，到目前为止还未遇到不能突破的瓶颈，包括一些最初看上去似乎是不可逾越的瓶颈。实际上，一个优秀的创意设计团队本身就是一个优秀的设计师：学习、合作、创造。

记者：荣获德国iF（iF DesignAward）产品设计奖、德国红点设计奖（red dot product design）、美国CES设计与工程创新奖、中国工业设计协会外观设计金奖、JIDPO（日本工业设计促进会）优秀设计奖、“创新盛典”最佳时尚设计奖等诸多大奖，得到业内人士的认可除了荣誉，还带给您自己和您的团队什么？

谢：能够获得国际上各种奖项和不同评委的共同认可是我们的荣幸。但正如我们反复强调的那样：一个品牌的存在意义，是在于为其目标客户创造不可替代的价值。也就是说，使我们目标客户以使用漫步者产品为荣，这才是我们所追求的最高荣誉。

记者：您觉得国内音响形美设计现在处于怎样的一个位置？

谢：音响产品本身的性质是带有一定奢侈含量的商品，也是最容易产生审美表现力的独特商品之一。目前低端音响行业厂家众多，产能惊人，加上同质化的产品以及经销渠道的共享等，最终导致大部分品牌挣扎在放弃发展只求生存的价格战泥潭之中，在产品设计上经过绞尽脑汁的“算计”出了人人都能买得起的产品，然后通过“忽悠”来销售并非人人需求的低级产品，这是很危险的。

记者：您认为国产音响和进口音响最大的差距在哪里？现阶段怎样缩短这样的差距呢？

谢：在刚开始设计音响时，觉得我们的产品声音表现比某些进口品牌没有什么差距，但后来经过仔细观察研究发现，人家产品是设计出来的而我们仅仅是做出来而已。进口品牌的产品以优质喇叭单元规格的系列化来保证声音的风格特性；造型的个性化确保了独特的识别性，精美而详尽的产品手册和说明书，再有选择讲究体面的卖场，还有体贴入微的销售手段等等，这一切都证明了其品牌产品的价值所在。

品牌的差距是由产品来体现的，更是由观念所决定的：品牌的价值与企业规模无关，而是由需求决定的，更是由满足需求的难度决定的。我们没有理由不对成熟品牌的经验进行深入的学习研究。商品没有无缘无故的昂贵，也不存在无缘无故的便宜，这是价值规律，也是硬道理。优秀的工业设计，正是这些品牌产生价值的根本；不断提升我们自己的设计水准和理念，也是缩小与进口品牌差距的前提。P



IPO融冰迎来VC"小阳春" 游戏业圈人圈地忙

VC、PE复苏有望

"资本市场最困难的时期已经过去，投资者在心理上已经摆脱了金融风暴所带来的危机感。"

近日，中国的游戏企业和创业者们可谓赚够了海内外投资者的目光。开心网喜获第二轮千万级美元融资的消息刚刚发布，"QQ宠物之父"汪海兵也向外界宣称，其创办的淘米网络公司因儿童游戏《摩尔庄园》的走红，已经获得了启明创投500万美元的投资。

沉静了多时的VC、PE们再度高涨的投资热情，让业内分析人士不禁惊呼："中国网游企业畅游（CYOU.NASDAQ）登陆纳斯达克，为二季度全球IPO市场开了个好头。与此同时，A股的IPO重启也有望随创业板而动。"

有人认为，其实早在今年4月份，搜狐畅游成功在资本市场上融资1.3亿美元，已经向国内企业发出了一个响亮的信号。"这最起码说明，投资者现在开始愿意花钱了，而这一点至关重要。"因此，有观察人士进而指出，"投资者心理方面的障碍已经克服了很多，在企业方面，畅游的成功上市，在活跃国内游戏市场氛围、加速竞争竞争等方面，也起到了不小刺激作用。"

游戏巨头争相而动

"继搜狐畅游拆分上市之后，盛大游戏的上市工作也已正式启动。"业内人士揣测，随着盛大收购同在纳斯达克上市的华友世纪51%的股权，盛大建立数字娱乐帝国的梦想将更进一步。

"盛大游戏看似异军突起，其实早就有迹可循。"消息人士透露，从2009年春季开始，盛大就发起了一个由陈天桥、李瑜领导的，被称为"春猎行动"的猎头计划，以3~6倍不等的年薪、参与项目分成、授予盛大游戏期权以及提供千万级的天使投资等多种形式，招揽行业内人才。

相较盛大、九城等强劲对手大规模的招兵买马，此前一直以"赢在巨人"吸引舆论目光的巨人网络也于日前放出消息，其人才吸纳计划已经与超过2000个创业团队建立联系，1000多个深入沟通，并于其中5家正式合作。

而该公司负责人进一步宣称，公司已以8500多万元在珠海圈地21万平方米，计划建成大型多功能网络游戏软件研发园区。据介绍，该项目将打造成国际一流的科研基地，全部建成后预计可以容纳研发人员2000人，主要致力于游戏的研





发。"目前公司正在同时研发7款新的游戏产品，有望从下半年开始陆续推出。"

人才优势显现

"随着资本市场的复苏，国内游戏巨头之间新一轮的竞争已经拉开帷幕，新一轮的人才大战也一触即发。"记者从国内数字娱乐专业人才培养基地——汇众教育了解到，国内网游企业已经于近期展开了强大的人才攻势。

据汇众教育旗下北三环游戏校区就业部老师介绍，继第一季度以来，各大游戏名企再次来到游戏学院招聘游戏开发人才，掀起了学员的就业高潮，其中不乏中国领先的网络游戏开发商和运营商。"仅两天，校区就有20名学员同时就业于完美时空、银河矩阵、华夏飞讯等游戏公司，就业职位涵盖了游戏策划、3D游戏美工、手机游戏程序开发、网络游戏程序开发、3D游戏建模等多个方向。"

据悉，在汇众教育全国40多家直营校区、已经达成长期战略人才合作协议的千余家合作企业中，这样的现象早已屡见不鲜。"即使在经济处于最低谷时，也曾经有同一校区的22名学员被同一家企业一次性签约的情况发生。"

对此，业内专家分析指出，"中国游戏公司在通过IPO和网络游戏运营获得充足的现金流之后，人才的优势更多的显现出来。因此，技能过人、具备良好职业素养的高端创意人才，对中国游戏企业来说将是最宝贵的财富！"





头牌新闻

零度可口可乐联手《永恒之塔》开启“创意无限度”

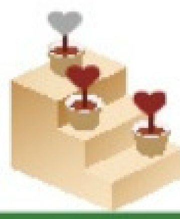
■本刊记者 Artec

2009年6月16日，“零度可口可乐”在上海地标东方明珠电视塔下举行了可口可乐零度“创意无限度·世界你改变”开启盛典，宣布与盛大游戏旗下网络游戏——《永恒之塔》资料片《深谷的回响》携手，共同开启“创意无限度”整合市场营销活动，寻找最具创新精神的创意玩家。随着高近4米的“魔族”弓星雕像手中射出“创意之箭”激活巨型“零度可口可乐”模型，标志着饮料行业巨头可口可乐与国内领先的线上娱乐企业盛大游戏的强强联合正式启动。

可口可乐中国公司高级整合市场总监嘉景荣先生与盛大游戏CEO李瑜女士代表双方公司共同开启“零度可口可乐”与“永恒之塔”的合作序幕。嘉景荣先生表示：“今年夏天，‘零度可口可乐’适时推出‘创意无限度’市场推广活动，旨在使‘零度可口可乐’成为无限创意的代表。我们十分高兴能与盛大游戏结为战略合作伙伴，共同推广‘零度可口可乐’与《永恒之塔》。”另外，本刊记者在专访中获悉，可口可乐本次“创意无限度”活动作为两强携手合作的一部分，盛大游戏将在“永恒之塔”游戏中加入为“零度可口可乐”量身打造的NPC，号召玩家完成线上采集兑换的新任务。游戏中还将出现“零度雪晶水”等新物品。同时，可口可乐公司会于6月中旬起在各地市场推出“可口可乐零度”盛大游戏携手共赢纪念包装。为了给消费者一个展现创意的广阔空间，“零度可口可乐”还宣布与盛大游戏共同开展“零度可口可乐《永恒之塔》网络创意大赛”。来自韩国NCSoft《永恒之塔》的主策划许永旭先生作为这次创意大赛的主评来到活动现场，与现场来自75个著名游戏工会的500余名玩家见面互动，并号召全国的创意玩家大胆想象，放飞灵感。7月1日起至8月31日间，iCoke.cn将化身为最触手可及的创意平台，联动qq.com及51.com,消费者可以上传最具创意的“永恒之塔”游戏情节文字、图片或视频作品，决出独一无二的“零度可口可乐创意大奖”。“零度可口可乐”将把最具创意的故事情节带到游戏中，并为大奖得主提供三日韩国游、参观NCSoft与AION项目组、亲身体验游戏嘉年华以及三个月盛大游戏实习的机会。不仅如此，在此期间购买“零度可口可乐”促销装产品，登陆iCoke.cn,输入盖内或罐底的13位字符即有机会赢取全国共计总价值1千万元的虚拟游戏大礼包，有盛大游戏旗下多款游戏可供选择。



延续这股网游的创意风潮，“零度可口可乐”还将从即日起以iCoke.cn为窗口推出“2009‘零度可口可乐’MILK创意大赛”，大赛除与《永恒之塔》共同打造的游戏类别，将开辟包括音乐、艺术与时尚另外三大阵地，邀请包括音乐制作人张亚东、中国当代艺术家刘野和时尚潮流先锋TK等业界著名创意大师作为评委，由潮流杂志MILK担任创意合作伙伴，利用各自旗下的创意资源，甄选最具创新精神的人物和作品。其他线下活动也将全面开展，包括：户外和数字媒体的全方位广告投放；在全国多家盛大主题网吧进行推广；以及在便利店和麦当劳的促销活动等。开启盛典当日，在北京、上海、广州、深圳等9个城市开展声势浩大的赠饮活动也将“创意无限度”的信息在各地全面铺开。P



晶合热点

目标软件携手175平台共推FPS网游《铁甲突击》

近日，目标软件与电子竞技类游戏网站175平台共同在北京召开了《铁甲突击》运营代理签约新闻发布会，新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟、双方签约公司总裁及NVIDIA公司中国区总经理张建中出席发布会。据悉，双方将在该游戏运营上进行深度合作，力争将其打造成电子竞技中的主流产品。该游戏是目标软件利用其自主研发的引擎“OverMAX”所制作的FPS游戏大作，在发布会上，目标软件还宣布该产品已经获得NVIDIA公司PhysX技术的许可。游戏以现实世界观为基础，现代高科技战争题材为切入点，配备了专业化的武器装备、特色的载具系统以及独特的领土争夺系统等元素，具有极高的可玩性和创新性。

上海禹硕宣布《乾坤在线》将登陆网游市场

上海禹硕近日宣布其自主研发的以《山海经》中的记载为背景的MMORPG《乾坤在线》将于今年下半年登录国内网游市场，游戏研发的方向是“重现古籍所述的奇异世界”。据悉，《乾坤在线》的游戏背景设定在上古氏族战争结束之后，轩辕氏在北方建立了“轩辕天朝”，而落败的九黎氏族被一种神秘力量诅咒成为“鬼族”，在南方建立了“九黎战国”。在鬼族在与北方的“轩辕天朝”争战了数百年后，却出现了来自海外的灭世魔军逼近的消息，而一场更大规模的战争就此拉开序幕。《乾坤在线》将参加7月的ChinaJoy游戏展，届时玩家将可以亲眼目睹游戏的真面目。



育碧携多款作品参展ChinaJoy

第七届中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）暨第二届中国游戏开发者大会将于7月23日至26日在上海国际博览中心举行。对此，育碧表示：为酬谢国内玩家多年的支持与厚爱，并响应ChinaJoy组委会倡导的促进全球游戏产业交流和合作的宗旨，今年将携多款游戏作品参加这场本土最具规模的游戏盛会，其中包括空战格斗游戏《鹰击长空》、次世代射击游戏《孤岛惊魂2》、动作冒险游戏《波斯王子》、即时战略游戏《末日之战》，同时还将公布全新作品，如根据人气动漫改编的动作休闲类游戏《肉丸子的天空》等。据悉，在今年E3展上公布的育碧新作《R.U.S.E》也将在此次ChinaJoy上与国内玩家亲密接触。由Eugen Systems研发的游戏《R.U.S.E》与传统即时策略游戏有所不同，更强调心理战术的运用，游戏采用了ZRISZOOM引擎，如控制界面足以鸟瞰整个战场等设计颇具诚意与创意。



《龙腾世纪——起源》公布游戏推荐配置

广受玩家瞩目，被业界期望为能全面超越BioWare的《博德之门》系列的《龙腾世纪——起源》宣布将在10月份同时登录PC、PS3和Xbox 360三大主流游戏平台，近日还针对PC平台公布了正常运行游戏所需的最低配置和推荐配置信息。该游戏在Windows XP系统下所要求的最低配置为酷睿双核1.4GHz或速龙双核1.8GHz的CPU、1GB内存、Radeon X850或GeForce 6600 GT以上级别的显卡、128MB以上显存，在Windows Vista系统下的最低配置要求相对XP系统较高。游戏的推荐配置要求四核2.4GHz以上的CPU、4GB内存、512MB以上显存以及ATI 3850或NVIDIA 8800GTS以上级别的显卡。此外，游戏需要占用20GB以上的硬盘空间，仅就配置来看也不愧为一部“重量级”的“大作”。

游戏橘子宣布取得《名将三国》港澳台地区运营权

游戏橘子于近日宣布已正式取得第九城市自主研发作品《名将三国》在港澳台地区的运营权。该公司负责人表示：公司旗下代理的多款作品中已经包括了来自韩国的横版动作网游《地下城与勇士》，此次引进《名将三国》也是公司战略部署中的重要部分，并希望借此与九城建立长期合作关系。九城研发中心总经理何旭东也表示：《名将三国》是公司战略转型过程中最看重的产品之一。据悉，《名将三国》将于近期在内地展开限量内测，并于第三季度正式上线。

国外评级机构要求修改《求生之路2》游戏封面

《求生之路》初代封面上那只伸着4根手指（呼应游戏名称“LEFT 4 DEAD”中的“4”）的手的形象已经被奉为经典，而Valve则打算在续作的封面上延用该风格，使用一个伸着两根手指的手的形象，而此举引发了美国和加拿大地区评级机构ESRB的不满，该机构表示游戏封面上的那只手因“断掉一根手指”而涉及到了“分尸、肢体残缺”等不良元素，并要求Valve对此做出修改。针对此事，有玩家提出“为什么ESRB没有对该系列游戏初代封面上那只同样断掉一根手指的手表示同样的不满和意见？”这一问题，ESRB并没有对此作出任何回应，也许“树大招风，人怕出名”是最合适的解释。



Valve负责人拒绝解释《半条命2》第三部未开发原因

在2006年6月发售系列第一部作品、2007年10月发售第系列二部作品之后，到现在还有人记得《半条命2》原本是“三部曲”规模的作品么？按前两部的开发效率，该系列的第三部，即最终章节早该在去年就面市了，而现实却是第三部至今仍未进入正式开发阶段。Valve负责人Gabe Newell最近在面对“为何始终没有公布任何与《半条命2》第三部有关的内容”的问题时表示“现在还没有到可以谈论该项目的阶段，我们正在规划其他游戏系列，并考虑对《半条命2》系列之外的相关产品优先进行开发。”但毫无疑问，无论《半条命2》第三部的开发进度会被拖延到何时，该系列的爱好者都不会轻易忘掉游戏剧情中的种种未解之谜。

S.H.E揭幕《露娜Online》开放性测试

近日，LUNA开放测试暨S.H.E《可爱万岁》游戏主题曲MV全球首发典礼在北京举行，人气组合S.H.E在现场宣布《露娜Online》将开启开放性测试，并同时宣布游戏新版本《可爱万岁》正式发布。在发布会现场，S.H.E组合三位成员谈了对该游戏的看法：这款游戏与她们一样，想把更多乐趣带给大家。据悉，随着新版本的推出，游戏中“四转”和30种职业将全面开放，游戏中的角色共有21种转职方向，不同职业各有着鲜明特色。新版本还将开放“友情系统”，该系统会根据玩家进入游戏时填写的星座、年龄、地区、兴趣等38个选项来将爱好相同的玩家自动判定为好友，爱好相似度超过80%的两个玩家走近时就会头顶冒出巨大的心型，配对指数高的玩家之间组队进行冒险也会得到更多奖励。Selina与Hebe在现场亲自演示了配对和副本冒险过程，并称两人的兴趣爱好很相似，如果彼此是陌生人，也会有机会通过LUNA的友情系统成为好友。此外，游戏的宠物转职系统、幽灵之森等高级地图以及超级Boss都将在新版本中登场，与S.H.E有关的各种线上线下活动也将陆续展开。



晶合快评

决战新手村

■晶合实验室 北四环寻事员

又值一年一度的暑期网络游戏上市高峰，几乎所有商家都把宣传对准了这一主战场，而今年，意义则更有几分不同，“一个世界倒下了，万千个世界站起来”对于已经无所适从的“山口山”玩家来说，“爬山”的历程果然戛然而止，这对苦等了一年巫妖王还不降临的玩家无异于伤口上又撒了一把咸盐。终于等到了停服没有游戏可玩的一刻，才明白了“一半是海水，一半是火焰”的味道，当然，对于那些经常剑走偏锋，从不与暴雪争取核心玩家的网游公司来说，暑期算是开心的，这些平日里根本不敢去别家地里挖白菜的公司，终于可以理直气壮地高呼“没了世界，来玩我们”的豪言壮语，并开始通过网吧活动、线上广告直接开始“挖人”，全部对准了迷惘在“山口山”的玩家和即将放暑期浩荡的网游、准网游人群（谁让甲型H1N1让我们很多人都放弃了出门旅游的计划呢？！）。

很不幸，我也正是此间的一员，要说在多达百款的网游中选择，着实不是一件易事，与编辑部内的多数“山口山”玩家不同的是，本人其实也仅仅是一个网游的“非核心向”玩家。我想多数的网游人群大概和我有几分相似，对于核心玩家推崇备至的某款高端网游，我们往往并不十分感冒，毕竟，对于喜欢在现实中追求休闲、淡泊生活的人而言，其实根本没必要在网游里去打卡、点卯、上夜班，或者在一款网游里为外物所累，还是那句话，和现实的社会一样，适合自己生活氛围的就是最好的。于是在这样的基本选择标准下，我利用了一个多月的时间，把市场上热门主流网游找来尝试了一下，这些游戏大概包括《地下城与勇士》《巨人》《天龙八部》《寻仙》《永恒之塔》《剑侠情缘叁网络版》《成吉思汗》《问鼎》等。要说如此众多的网游，从下载客户端到安装进入游戏，确也颇费时间和心力，不过这也和暑期网游商战的情形是一样的，要想留住玩家，大家就必须从同一个起点开始竞争，其结果无非两种，“进来的，留下了，或者进去后，删除客户端后甩手走人”。后来，我扳指计算，这些网游平均级别都练到了15级以上，而且这些游戏中的绝大多数最终都会从我的手间溜走，算来算去还是停留在新手村里的时间最多，对于这些网游的印象，几乎都停留在新手村附近。新手村印象之好坏，前15级是否顺畅，关乎我判断是否继续还是放弃该款网游。

这样看来，前段时间《征途》主策划提出的“50%以上的新玩家在进入游戏的第一分钟之后，就流失掉了”便显得颇有道理了，“决战新手村”也是他提出的一个网游设计的重要观点。在多数玩家的印象中，新手村不过是一个方圆几里的小小城郭，或者是山清水秀的一方小村，但更多制作游戏的人又懂得，所有玩家迈向网游“沉迷”之路，此处都是“虚拟人生”必经的第一个落脚点。《征途》主策划对于要重视新手村设计的观点得到了很多游戏从业者的认同。行业内重视新手村的建设由来已久，《征途》主策划提出的“决战新手村”观点，也并不是业界第一人，记得数年前的一次采访中，金山公司的前CEO雷军也曾对记者表达过类似观点，在他看来，新手村对于一款网游的成败来说极其重要，它不一定要足够大，但要热闹，熙来攘往的玩家在其间各行其事，让玩家不会有孤独感。记得当时，他还举了一个例子来说明细节的重要性，根据他在网吧的观察，很多玩家在昏暗的网吧环境里是不知道真实时间的，于是，在当时金山的某款游戏中，在游戏画面的上方，还特意增加了一个真实时间的显示。



没事找事的北四环寻事员

其实对于玩家来说，初入新手村的感觉是复杂的，在一个陌生的全新网络世界里，有的时候也是茫然的，就好像一个人旅游到了一个异国的城市，一出机场或者车站，迎接你的如果是一辆宰客的出租车，说着异国俚语的司机带着你围着城市多绕了几圈，骗取了你的时间和钱财，你多半会对这个心目中美好城市的形象大打折扣。历数从2001年至今的网络游戏，不难发现，其实研发商在新手村的建设上，还是颇费了一番功夫的，从早年一出生便是裸奔，到现在出生后的全语音MM指导，自动打怪、自动练级，丰富的大礼包奖励，往返于NPC对话间便轻松升到10级以上，这样极为优厚的新手待遇，在几年前是绝对不敢想象的。不过也许是受了大菠萝和早年“泡菜”的余毒太深，几乎所有MMORPG还都墨守着一个陈规，就是村中一位老爷爷，装备商、药品商分列两边，以前是左红右蓝，现在是类似“山口山”的界面，对完话之后出村子，然后村子周边的可爱小动物就开始成批量的倒霉了（动物保护组织应该抗议），要知道并不是所有的玩家都喜欢昏暗阴霾的天气。絮絮叨叨的老大爷其实是在替策划本人给你讲末世的背景故事或者魔王入侵后的时空异次元变异，我相信没有几个玩家会耐心地把对话框里的大段文字都看明白。面对令网游策划圈子最棘手的新玩家流失问题，也有一些玩家提出了自己的观点，“难道除了新手村，就没有别的好形式来让新玩家上手吗？为什么规定网游的剧情交代，就一定是对话框的形式？”好像行业内，暴雪的游戏定下了规矩，大家就只能按部就班一样。

所以说游戏制作人们有时候也是不懂得玩家的，他们宁愿花费大量时间把游戏系统规划得足够庞大，并且把后期的精英任务做得足够精彩、场景足够漂亮，殊不知，可能一个潜在的付费用户，还没熬到那个时候，就已经溜之大吉了，对于一个动辄几千万元投资的网游来说，这恰恰是致命的。

对于我这样一个颇为茫然的网游选择者来说，肯定是没有“等到风景都看透，再去看细水长流”的心情，现在的我，只在这众多的网游中，选择了两款并坚持练到了50级以上（因广告嫌疑就不提游戏的名称了），因为我喜欢在新手村听着清脆的升级声，自动简捷地来往于任务NPC之间，正所谓“新手上路，请多关照”，我得到了关照，于是不再是一个过客，选择了最适合自己的，最终留了下来。

网游新手村，就像一个旅行的人，熟悉一座陌生的城市一样。你爱我，我就会爱你。P

（漫画作者：阿克斯纳克粒塔）



“卖座游戏开发教程”

——游戏开发者冷眼看大作

■ 策划 本刊编辑部
执笔 neunundneunzig

寻找出色的游戏，并且，不用急着表明立场

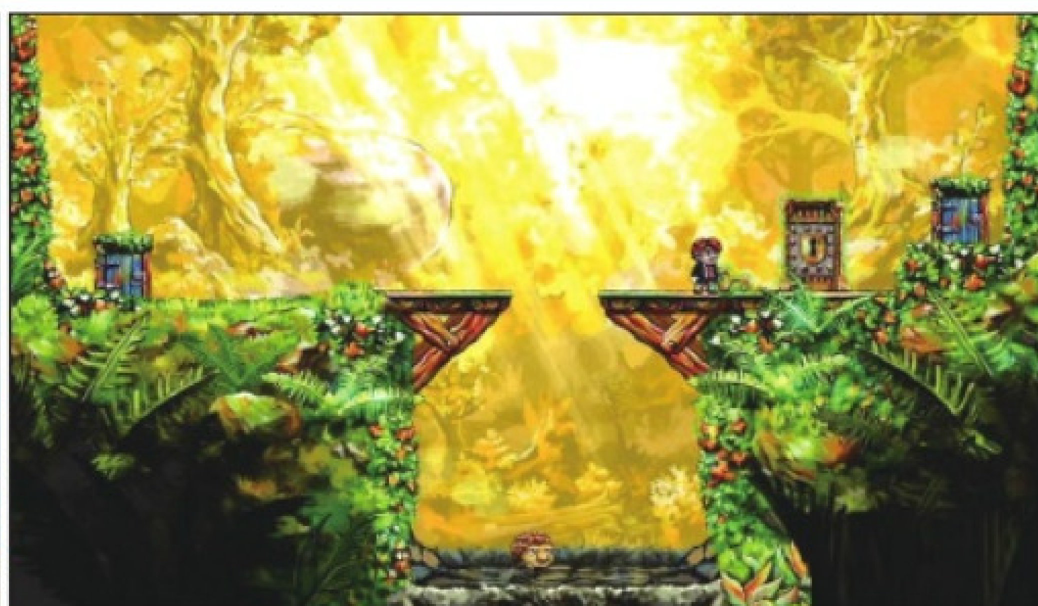
有一些言论，你每隔一段时间都能看见。“有中文版么？”“我这样的配置能不能玩？”“求高人攻略！”我最反感的一条是“不知道怎么回事最近觉得游戏都不好玩了”。你不知道怎么描述这些人，他们懒惰、毫无自主能动性、希望别人来安排一切，并且从来不知自省。其中一个奇妙的现象就是，每次出现游戏新作，总有两种截然不同的调调，它们针锋相对，如此水火不容，毫无达成共识的余地。其中一方会毫不保留地称赞：“它真的不错，它比同类巅峰之作好多了，它完全没有你们想象的那么差劲，你们都是猪。”另一方则表示出不屑：“它根本和同类的巅峰之作没法比，它糟糕透了，它让人无法容忍，真不知道是怎么通过审核的，你们才是猪。”每每如是。而且没有第三种中间言论，没有人来理性地说说究竟是怎么回事儿，你必须得选一边，站好队。我从来不站这样的队，我不在这种事情上选择阵营，好让自己有一个和另外一个方面——无论那是什么方面——相对立的理由。我不需要用这种方式来证明自己的存在，我接受过相关的训练，知道游戏是怎么回事，看得出来里面的好孬。更重要的是，我知道为什么。

我认为这是好事，也是一种痛苦。用分析的眼光来看游戏作品，我将不再被制作者常用的把戏所迷惑，而更能专注于本质上的东西。但另一方面，那种由未知带来的简单乐趣也荡然无存。这就好像一个知道了世界上所有戏法怎么变的孩子，你说这对他而言是一种庆幸还是一种可悲？假如你不介意，我可以跟你说一说，那些看上去光鲜靓丽的作品表面下的东西，那些灰头土脸的游戏究竟是怎么经过长期、折磨人的制作过程，奇迹般闯过一个又一个项目里程碑，最后潮水一般流向市场再被骂得狗血淋头的。当然，你不用担心，这儿没人让你非得选一拨，来对抗另外一拨。

真的过誉了吗？

假如你不知道《时空幻境》（Braid），那么我很难用言语来表达它的存在。硬生生地说，《时空幻境》是由程序员、设计师乔纳森·布罗（Jonathan Blow）费时三年，独立制作的一款动作平台解谜游戏。2008年8月6日在XLBA平台上甫一出现，就广受玩家好评，第一周就有55 000份购买下载的好成绩。在随后业内的评价中，它更是获得了2008年GameSpot“最佳原创下载家用级游戏”“最佳平台游戏”“最佳授权音乐”等嘉奖，并于第12届互动艺术和科学学会奖上荣获年度休闲游戏的殊荣，这些不痛不痒的说明你都能在维基百科上找到。至于口碑传播，你能听到的无非是对画面、音乐和深邃故事内涵的赞不绝口，你或许能找到一篇大卫·海尔曼（David Hellman）关于本作美术制作秘辛的文章，和那些被冠以美工或者原画头衔的生产人员相比，人们更倾向于称呼大卫为一名画家。事实上在为他的朋友乔纳森绘制《时空幻境》背景的时候，大卫也的的确确是从一个画家而不是游戏专业角度来进行创作的，这其中难免会发生一些磨合问题：看似规整的几何形状可能并不适合用于作为场景的一部分，因为它可能对玩家的解谜造成疑惑。但不管怎么说，你所看到的并非卖弄图形技术、炫耀渲染技能的产物，事实上大部分场景甚至是用Photoshop简单剪切拼贴技术完成的。唯一区别于庸脂俗粉的，可能就是它所表现出的艺术感染力，以及切合主题所散发出的人文意识。与此同时，乔纳森一再在各种纷至沓来的访谈中强调，制作这样一款独立游戏，很大程度上是对“马里奥”系列致敬。在这个基础上，加上了他自己对游戏性的独特见解，以控制时间流向这一特性为中心，发散出与众不同而又合情合理的游戏方式来。结合深层次的隐喻和叙事上的悲剧情怀，《时空幻境》无形中打动了许多人的心，攫住了就连他们自己也无法说清道明的那一部分。





仅仅从截图来看，你体会不到《时空幻境》的奇妙之处，用于主机网络平台下载的“小游戏”往往保持了原创精神

这下可好，某些人的那根弦又被绷起来了。你还记得上一次人们近乎歇斯底里的发作吗？人们几乎朝每一个他们喜爱的游戏上扣艺术品的大帽子，把行业吹捧得犹如文艺复兴的罗马，让每个人都产生了错觉，好像游戏能够拯救灵魂、表达人文关怀和普世价值，实乃一切问题的终极解决之道。只不过时间长了，他们自己也觉得厌烦。满大街都是艺术的时候，小布尔乔亚式的顾影自怜和曲高和寡也就同一碗清汤面没什么区别。艺术论不再有市场，忙着挣钱的游戏人纷纷投眼于最受消费群青睐的卖点，无论它是否存在道德争议或可持续发展价值。这才有了如今“枪、车、球”理论的甚嚣尘上。但是突然之间，人们看到独立制作游戏能够不依存于残酷的商业法则，更大限度地表述一个深刻的寓意或主题，那种久违的认同感给他们带来了某方面的优越性。就好像习惯了浓油赤酱，突然被清淡爽口来了个醍醐灌顶，再回过头去看的时候，却是满眼的污糟不堪入目。强烈的反差让大家不由自主地再次没底限起来，恨不能再把自己的姿态放得更低一些，好让心目中的神作相对位置更崇高。



《时空幻境》的效果图



大卫·海尔曼的本职是一位漫画家

就这个问题而言，我倒是不那么急着盖棺定论，你还是得肯定《时空幻境》在艺术表现上的高度的。但就如陈星汉的作品《花》《云》等，还有《粘粘世界》（World of Goo）那样，它们能成为一块很好的商业敲门砖，本身就是利润的保障，然而对行业的启发性却十分局限。对游戏制作者而言，一个出色的作品

有时是棘手的对手、难以超越的障碍，可有时也是再方便不过的教参。《侠盗车手》重新定义类型的不叫沙盘游戏，而叫“侠盗车手类”游戏；《孤岛危机》则让丛林野战成为第一人称射击游戏首先会去考虑的舞台；《吉他英雄》之后则是《DJ英雄》《乐队英雄》《歌唱英雄》，遑论已经被注册成商标的《击鼓英雄》《键盘英雄》《吉他恶霸》《击鼓恶霸》……简直没完没了的。可是《时空幻境》将会是绝无仅有、独一无二的，不仅仅是因为它在游戏性上就已经借鉴了很多前人的成功经验并将其大幅增益：《波斯王子》的时间操控、马里奥系列的基本动作设计、《生化奇兵》般的末世情结，更重要的是，它在素材的结合方式上洋溢着制作者对游戏的热爱，质朴无暇，以至于大部分人无法像他们所习惯的那些游戏一样，第一眼就明白其中的奥妙所在。换句话说，这是一个只能由口耳相传才能最大限度地发挥宣传优势的作品，同时也是一个让人无法仿效的作品。它的要素是那么简单和精辟，乃至任何一个试图向其致敬的游戏都会无可避免成为雷同之作。它无法超越，一定程度上这是可悲的，因为这意味着同类作品将在这里遭到难以逾越的瓶颈。听上去叫人泄气，然而这却是实实在在的真理：行业更需要一款让很多人都知道如何快捷简便做出卖座游戏的教程式范本——这里的创造力也许比你想象的要贫瘠。





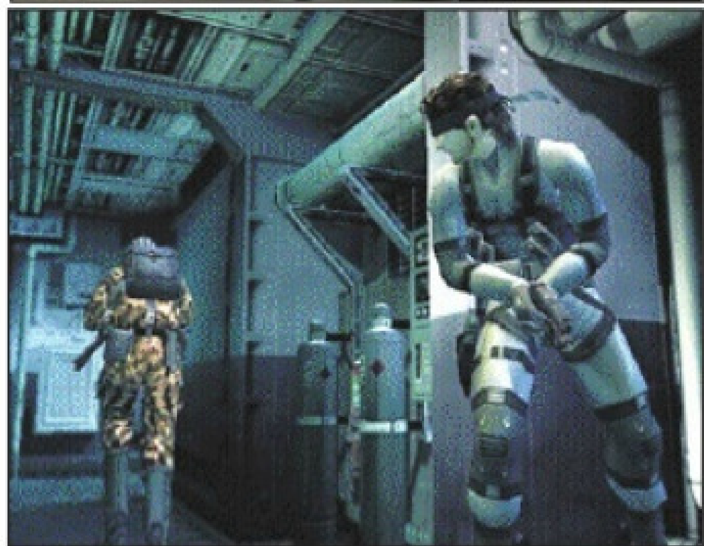

陈星汉的神秘大作《花》，PSN下载游戏，只有这类游戏才会灵光乍现，其实是一点也不奇怪的

脚本事件的真相



告诉你一个秘密，在对待玩家的问题上，我们这些游戏开发者有一个大方向——就是把他们当成白痴。

这并没有冒犯的意思，你可以把它看作是白居易给老婆婆写诗。从统计学的角度来说，能够有自我认识，甚至对行业有所了解的人微乎其微，绝大多数都只是流于观察的表面，其中很大一部分更是毫无顾忌，纯粹以自我角度出发，用不着考虑其他任何现实问题——谁叫他们是脚跷到天上去的受众群呢？比如说，直到今天，依然会有人问出这样的问题：什么时候游戏里的AI能和真实世界里的智能一样？诚然，从图灵时代，计算机工业就一直在朝这个方向努力，做游戏也不例外。但具体的实施上，我们反而不希望人工智能多么地优越。恰恰相反，不出错、表述清楚才是它的第一优先级，群众们，或称玩家，完全不了解这一点。他们以为越是拟人化越是聪明的AI，就越能表现出游戏的真实性，还有制作人员的技术实力。

其实《合金装备》系列的AI模式非常单一：没有敌情的时候巡逻，有敌情的时候警戒，发现敌人时交火……

他们都被我们骗了。

我还记得在《合金装备》时代，人们是如何赞颂敌人的AI，以至于在很长一段时间内，第一人称射击游戏或其他拥有复杂NPC情况的作品，都会标榜AI行为是如何地真实可信、不可预知，这又是一个商业宣传应群众所好的投机手段。现在看来，《合金装备》的AI模式单一、步调简单：没有敌情的时候巡逻，有敌情的时候警戒，发现敌人时交火……这是再基本不过的“状态机”。事实上直到最新作，敌兵AI依然没有太大变化。你可以把它们看成是寻路和动画的有机结合，一个是程序员的工作，而另一个需要出色的动画师。至于关卡设计层面，你只要放置大量有趣的脚本事件就可以了。Midway的游戏设计师罗伯·黑尔（Rob Hale）在《AI睿化七法》中就明确指出，无须复杂的代码和繁复的文档设计，用脚本事件、合理的反馈、敌人的命中率、预期的存活时间、低容错、正当的预期设置，当然还有少不了的关卡设计，一个游戏制作者就能营造出令人信服的AI环境来。比如说《半条命2》，比如说《使命召唤4》。这也是为什么我十分喜欢脚本事件的原因，作为工作中的一环，没有比这个更让人感到雀跃的了。它不乏技术性，同时又略有创造力，但不会像早期的文档设计那样天马行空、纸上谈兵。最重要的是，你的所做所为简直就像是耍着玩家玩儿。一想到他们会为你的区区小把戏欢欣不已，你就已经获得了这份活儿的一半成就感。最为主要的一个手法就是假借：只要在逻辑上无法一眼看出破绽，那么它就

是毫无漏洞的。信不信由你，自圆其说的活儿会有玩家来帮你完成，你甚至不用考虑那么多。在《使命召唤》系列中，战斗节奏的控制主要被设计成两种：从一个玩家无法触及的出生点不停地重生敌人，直到玩家冲过了某个Check Point；或者设计固定的战斗人员配置，用火力和生命值来进行难度调节。前者被我们俗称为“小黑屋”，只要你愿意，你可以蹲守在一个点干掉数以百倍乃至千倍的敌人，没有人会质疑这么多增援是哪儿来的，也没人会质疑区区一个人或一个战斗小分队，怎么能如此万夫不当？假如事情实在说不过去了，玩家们总会使出最后一招：两手一摊，老成地告诉你，哥们儿别太较真，这是游戏呐！而新游戏的开发商则号称能够通过精心调试的排列组合：敌人的火力、出生的位置、互相掩护的时机、武器的配给、战术的定义……来实现游戏在不同难度下不同程度的AI环境。不过在这儿悄悄跟你说句实在的，都是瞎掰。游戏设计这一环节顶多只能给一个差不多过得去的结果，做一些试玩，80%的人觉得有些挑战性，又不至于卡关，这就算是过了，游戏开发时的紧张时限和人力成本不允许你像产品宣传里说的那样兢兢业业。顺便一说，新作《使命召唤5——战火世界》有机结合了两者。但不管哪种方式，其目的都是一样的，通过人为手段让玩家觉得敌人的行为真实可信。另一方面，不无矛盾的是，我们又要兼顾玩家于对手有限的认知——不管你面对的是雇佣兵也好，是正规军也好，你怎么知道他们什么时候发动怎样的进攻，是迂回还是突破，是火力压制还是扔手雷？说到底，你面对的是一群嗷嗷待哺的玩家，不是特种部队训练出来的精英。于是乎这就出现了我们所谓“把他们当白痴”的准绳由来：假如敌人要包抄，那么就用大音量让其中一个喊“快去包抄！”假如敌人要扔手雷，那么就让他们大合唱“当心手雷！”逻辑上而言，这要多蠢有多蠢，听上去就像对方生怕你磕着碰着，好像万一躲不过他们的攻击就完蛋。可具体到游戏中的情况下，你的确没办法有一个更好的反馈机制，来探听对手的动向以便做出相应的正确行动，好将游戏继续下去。即便这样，还是有很多人抱怨《使命召唤》中的手雷过于密集，阻碍了游戏进程的顺利，徒增了难度。这就是我们要面对的用户群：一帮难伺候的家伙们！

《AI睿化七法》另一条真理是：让你的演员们有表演的机会。那些需要有台词，或是有一定牵涉到游戏性的行为模式的NPC，需要被观察的时间。玩家们往往是很浮躁的，你给他们一个敌人，他们会抄起手头上现有的任何东西杀掉它，不作他想。这是几十年来被训练出的“巴甫洛夫条件反射”，使你不能指望在这上面作什么改变。因此我们往往强制让玩家观看一段过场动画，或是用其他各种手段诱导阻碍他们顺利杀过去。假如你想要让人们以你的方式来进行游戏，那么先一步一步教他们，不管他们学识几何、游戏经验是否丰富。永远不要指望他们进行复杂的思考，但也不要低估他们“脑内补完”的想象力。你能在潜行类游戏中找到很多类似的例子，因为该类作品强调隐秘行动，恰好给设计者们一个借口，以把玩家从游戏世界中近乎抽离，同时也给予了NPC表演的空间和舞台。《分裂细胞——双重间谍》（Splinter Cell:Double Agent）就一度受到《合金装备》的蛊惑，试图在AI上有所突破。山姆·费舍尔作为一个打入敌人内部的我方情报特工人员，最初在恐怖分子的总部里是作为一个反应对象而存在的。即所有的NPC都有自己的日常事程，你得利用或打断他们的行为模式来达到自己的任务目的。这个想法非常好，但在开发过程里实现它来却遭遇了很多问题：你做出奇怪的举动，NPC的动画被打断并对你做出反应；你进入不该进入的区域，NPC的动画被打断并对你做出反应；你无聊地爬上天花板，NPC的动画被打断并对你做出反应；你新拿到了道具想找个人试试手，NPC的动画被打断并对你做出反应……结果搞了半天没有谁能好好地放完自己的动画，都被上蹿下跳的你吸引住了。考虑到玩家通常更加变本加厉，没事就喜欢做出很多无意义的举动，这个设计最终被简化甚至取消，成了现在的这个样子。在此之后我们都明白了一点，想要做出一套近乎模仿现实行为模式的人工智能实在是一件不现实而且无意义的事情，前人已经用实践帮我们安排好了这份工作的重点：别把你的玩家想得太聪明，我们有的是办法糊弄他们。





《分裂细胞——双重间谍》最终放弃了NPC角色AI过于接近现实世界的设定，这缘于玩家在游戏里的表现不会与现实相同





《使命召唤4》拥有最经典的脚本事件

内容导向还是核心导向?

打个比方，你希望选择一款内容丰富、游戏性中规中矩的游戏，还是游戏设计上卖点十足，但总让人觉得招数见老、心生厌烦的作品？其实这是很多游戏制作者需要仔细考虑的问题。并不是说两者形同水火，无法兼得。最初《波斯王子》的定位相当明确，即在FFFS（Free-Form Fighting System）的基础上，重新定义动作游戏的知名品牌。在流畅的战斗之外，它在各方面表现不尽人意，只是中规中矩；到了系列的第二作，时间流逝的游戏性被作为制作的重点，通过不同时间段下同一场景的改变，来解决关卡重复访问带来的枯燥性；而到了三代，侧重点则转到了双人合作，加上以往的成功要素，这个系列所营造的新品牌定位就这样明确了下来：行云流水般的战斗系统、借助时间控制以解谜的游戏方式、经过精心设计的合作闯关。从文本上看，这样的设计没有什么不妥，倒不如说是标准的学院派游戏制作，不出意外新系列定能一炮走红，成为公司的新品牌。而现实情况大致与之无二，之所以说“大致”，是因为多少还是有些美中不足的地方。







如果不是媒体的一致好评，《大神》这样的作品很难在普遍浮躁的玩家群中获得今天的口碑

从坊间的评价来看，玩家对初代《波斯王子》的焕然一新印象深刻，游戏节奏令人满意，很多人通宵达旦之后无不感觉酣畅淋漓；二代则在中后期表现出明显的乏力感，往往因为不断在现在和过去的时间点切换，导致玩家找不到正确的通关路线，解谜也因此遭到阻碍；而到了三部曲的最后一作，经历了初代的新鲜感和续作的倦怠期后，玩家已经不为所动了，而很多游戏性都曾在前两作中得到过体现，因此严格说来第三部并没有什么开拓性的设计，大家几乎是循着消费惯性玩完这一部上世代的收官作品的。很显然，假如要在这个品牌上有所发展，次世代的《波斯王子》就又要有崭新的突破——这是行业的硬伤，也是设计师的痛苦。相比起其他的载体，游戏的生命周期更短，受众对新鲜事物的要求更苛刻。当我们第一次看到新《波斯王子》的FGF（Fake Gameplay Footage，意指游戏开发未完成时的演示）时，纷纷愕然：你们当真是把它当成赔钱货卖给日本人了吗？

新“波斯王子”的方向也很明确：基于《刺客信条》（Assassins Creed）和《火影忍者》的成功，结合两者的优势所在，把受欢迎的元素进一步发扬光大；削除过往那些阻碍玩家尽兴的因素，与其让人们觉得有挑战性，不如让他们觉得好玩。于是我们借鉴了《大神》（Okami），把战斗缩减到了不能再少的地步，让王子的动作更加“跑酷”，顺便再配一个妞。然后呢，发售两周以后游戏从59.99美元的售价值崩到39.99美元，好似他们就指望在假日档甩卖这么一下子似的。出了什么问题呢？你假如玩过就知道：它过于照顾LU（Light User，游戏新手）了。也就是说，为了满足那些每天可能只花30分钟随便找个游戏来玩一玩，没太多耐心去适应复杂的系统，容易被花哨画面吸引个两三分钟的消费群，制作上的策略和以往不同了。想想CAPCOM开发的《大神》当初的遭遇：开场30分钟无法跳过的剧情，随后第一处点星星的Gameplay则因为玩法过于



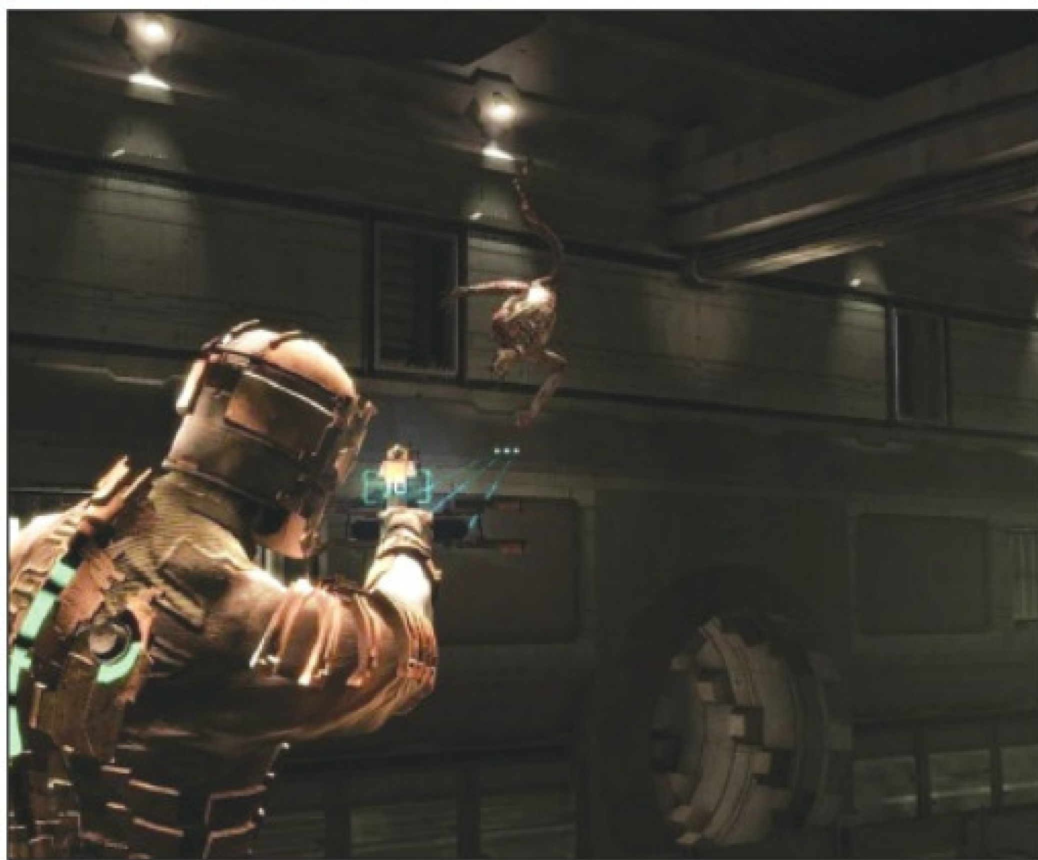


《刺客信条》宣布推出2代，其中加入了水下潜入的要素，总体而言，虽然它的游戏性有问题，但在构筑游戏真实世界观的方面，它有着独特的贡献

新颖、反馈给玩家的信息不足而导致大量的人卡关。所有那些没能熬过去的人就这样错过了一款精致的作品，而此后负责制作的四叶草工作室的解散似乎更是为这样一个信息加重了注脚：继续开发那些强调游戏内容的作品，将会没有市场！

同样的问题在《刺客信条》身上就已经表现得很明显了，只是该作的热卖并没有引起制作者的重视。我们曾经迎来过一个胖胖的外国老头，他不是来验收项目的，也不是总部的技术支持，更不是又一个指手划脚的官僚。他是来卖引擎的。这个人跑遍了全球的工作室，推销其自行编写并曾利用它开发了《刺客信条》的引擎，希望在开发公司内进行消化，增添附加价值。可所有人都表示不感兴趣，人们一致认为，这个引擎缺乏泛用性，它只能用来制作一款游戏，那就是《刺客信条》。于是这个推销引擎的胖老头只好悻悻回去，让蒙特利尔继续拿着来开发续作。打从一开始，对这个游戏的投入就着重在主角飞檐走壁的身手，以及为了实现这一切而所需要做的工作上：程序的支持、可互相流畅过渡的动画库、被局限住的游戏性、不再有回旋余地的关卡设计……毕竟没有什么游戏是能让你按着一个键位就可以一往直前、翻转腾挪的动作却毫不中断的。在玩到它的最初一个小时里，我们的兴奋之情还勉强能保持在一个峰值上，但随后而来的则是呈大幅下落的枯燥感和厌烦。在关卡设计的铁律中，其中一条就是：循序渐进地把你的点子兜售给玩家，让他们学会一个把戏并且熟练应用之后，再教他们另外一个；即便是需要他们把两个招数合在一块用的时候，也至少不厌其烦地告诉他们该怎么做，无论他们是否够聪明、已经想到了这一点。而现在的情况是，人们对待玩家就好像对待一头懒得进食的河马——拿来一根填食棍，把东西一股脑儿地塞进喉咙眼，用力杵一杵，让他们自己去消化。





《死亡空间》成功模拟了在太空失重的环境下的那种孤寂到极点的压抑氛围，但它的游戏性仍然很有问题

《死亡空间》（Dead Space）的毛病也是如此。EA为了这个品牌可谓下了血本——制作标准时长的前传动画电影、在网上放出同步的剧情漫画，无论是在造势还是情节铺垫上都做到十足，让人很难想象这一切只是单单为了一款游戏。在大量的投入下，作品本身也不负众望。它的UI（User Interface）界面是目前为止我所见过最有创意，最能抓人眼球的；它的游戏性风格独到、自成一派；它的关卡结构合乎情理，剧情扣人心弦……可就算这样，还是有人有意见。你觉得玩家实在抬杠吗？也未尽然。《死亡空间》所引入的新概念，不仅仅是血腥断肢带来的快感及其新颖的玩家，也不仅仅是友好的玩家信息反馈和浑然一体的用户界面，还有别扭的操作和局限的视角。最要命的是，这些不便是被故意这样设计，以从另外一个角度增加游戏难度的。或许你没察觉到，类似的做法很快就会在业内风行起来，包括即将在PC平台上推出的《生化危机》最新作。缓慢的转身，花时间的瞄准动画，让人不适应的透视感，尤其是在像这种第三人称肩越视角射击中，让玩家手忙脚乱的操作都徒增了游戏的紧张节奏。你很难想到，除了调节AI，让NPC攻高血长之外，还有这种折腾玩家的花招。在我看来，这种做法有其不当之处，但若是被控制在一个合理的可行范围内，尚能接受。然而同样，制作者们的精力被类似的事情牵制住，往往无法顾及他们本该注重的部分，一些游戏的基础部分。在Xbox 360平台上的《死亡空间》中有这样一个成就，使用等离子切割器完成游戏。这个武器的设计可谓游戏的重点体现，它可以切换垂直和水平发射姿态，在不同方向上对应敌人的肢节，它同样也是游戏中唯一一种可以在两个矢量间切换的武器。而最后玩家们所得出的经验是，这把初始武器才是游戏中最称手、最实用的。于是制作者们再怎么精心设计，另外几把武器就形同虚设了。对制作成本而言，这不但是在游戏内容上的浪费，更重要的是，那些拿着初始武器挺过十三关卡的玩家们身心俱惫。因为几乎游戏所有的精华都在一开始被悉数奉上了，剩下来的时间没有新鲜的刺激和明确的目标作为引领，人们只能麻木地重复之前的Gameplay。等到好不容易完成游戏，玩家的想法将会是“可算结束了！”而不是“已经结束了？”一款和意犹未尽无缘的作品，且不论它的一时成绩如何，其未来的长远发展总是令人怀疑的。

我们互相不剽窃



游戏业可以说是最讲究知识产权的行业之一了，但是你什么时候见过这里出现过剽窃诉讼的？你看，花儿乐队张嘴唱歌就有人找茬发来律师信，张纪中的电视剧没几首配乐是原创的，郭敬明靠不要脸发家。但在游戏界，人们都能大度。只要你不用一样的名字、一样的模型和贴图，相似一些倒也没什么关系，反而会被冠以致敬的美名。倒不是说我们



《泰坦之旅》等一批游戏被认为是"借鉴"了《暗黑破坏神2》


《求生之路》的成功在于其完善的项目调控和不容置疑的制作实力

无视知识产权，在制作《贝奥武夫》的时候，我们按照电影的选角建了一个同安吉丽娜·茱莉惟妙惟肖的模型，用来作为格兰代尔之母播放动画，当然，是光着的。我得说，这是我从业以来所看到过的最细致，同时也是最下功夫的人物模型了。然而很可惜，派拉蒙并没有给予安吉丽娜·茱莉的人物形象授权，于是在最后的版本里，你看到的是一个金光闪闪的不知名中年妇女形象，而不是大嘴唇的性感女神。不用说，我们在模型替换之前着着实实玩了个够——这是另外一个故事。我想说的是，这个行当并非不把IP问题当回事，只是在相关的问题上，泾渭不是那么分明，界限比较模糊，可以说它是由游戏本身的特殊性所决定的。尽管我们号称创意无限，但实际操作起来还是有很多大同小异的作品。相比起其他的流行娱乐来，游戏的框架和形式更宽泛。对音乐而言，一个片断，对小说来讲，一个段落，但到了游戏这里，只要在具体的细节上没有十分过分地再利用，大家完全可以相安无事。这就是为什么《救世传说》（NOX）《泰坦之旅》（Titan Quest）《圣域》（Sacred）不会被诉诸公堂，《浮游世界》（flOw）在《孢子》（Spore）第一阶段的游戏性利用也没有遭到太多非议的原因。

二次创造的行为有时甚至是受到鼓励的，只要有一个成功模式，只要有一个赢利点，开发者们自然就会蜂拥而上。与之相应地，他们会产出独特的卖点和游戏性，以区别于其他作品，好抢占市场的一杯羹。你可以将其认为是商业环境下的某种生态，一种自适应的调节，可供自发展的双赢局面。出名的例子自不必说，《反恐精英》就是因为受群众欢迎而被招安的。它的影响是如此之大，以至于利用第一人称射击的环境构建竞技舞台这种模式本身自成一派。到了后来，竞技成了该类游戏的重头，至于游戏模式反倒是次要的。习惯了慢慢体味剧情的玩家们一度面对着大量没有单人模式的游戏不知所措，好像不连上网络同活生生的人对上一局反而成了一种罪过似的。但懒惰是玩家们的天性，正如他们喜新厌旧、口无遮拦一样，你就算是搭建好了平台、最大限度简化了准备手续、缩减读取时间，只需要让他们轻轻按一下就能互相连网乐上一把，它们还是要乜斜着眼睛不屑地瞧着你的作品，抱着怀疑的态度问：它好在哪儿？我为什么要换一个竞技游戏来玩？玩它的人多么？我能棋逢对手么？别扭得让人想抽他们。没有办法，你只能耍些小滑头，把自己的东西做得和他们已经养成消费习惯的那些成功之作稍有类似。那样他们就会止不住好奇心瞧过来：看，又一款似曾相识的游戏，或许我们可以把玩腻了的老游戏放一放，来尝试一下这个；假如它很棒，那么我们就有了新玩具，假如它糟糕透顶，我们就可以耻笑地说"瞧瞧，又一个不自量力的家伙"。靠这种手段才能把玩家们一点点地争取过来，就好像给你的狗换新牌子的狗粮。

《求生之路》（Left 4 Dead）就是在这种思想下诞生的。除去早先就存在的《团队要塞》和曾经风靡一时的《胜利之日》，在Valve推出Source引擎后，重制版的《反恐精英》等同类游戏更是在争夺消费群上打破了头。假如想要在这种状况下见缝插针，《求生之路》就要做到与众不同。好在它的确做到了，老派的僵尸片风格、一改蠢笨缓慢而变得身手敏捷的僵尸，因此而带来的不同玩法、更为紧密的团队合作、独特的导演AI等……从剖析的角度而言，这仅仅是又一款安排好脚本事件和固定配置的沙盘游戏，其游戏内容不会因为每次重新读盘而有所不同，但所有尝试过的人都对其青眼有加。感性的人认为这是一个玩起来十分有趣、很舒服的游戏，理性的行业分析者则从中看出了各种流行和成功元素的有机组合、完善的项目调控和不容置疑的制作实力。它的出现更进一步强调了在次世代的今天，以竞技为主的作品依然能靠优秀品质吸引的人气，以及DLC下载内容所产生的附加价值，成为争抢利润份额的一把快刀。



《孢子》力图提供一种操作简单、通过不同组合来形成无数种变化乐趣的游戏过程

但另一方面，你也应该看到在光芒四射的成功宝座之下横七竖八的尸骸。相比起系统的大制作，像这种更需要靠口碑效应来积累品牌实力的作品更倾向于在独立制作的民间小团体中发光发热。《魔兽争霸Ⅲ》只是提供了一个成熟的游戏系统，玩家们靠着热情与爱一步步拉扯出了DotA（Defence of the Ancients，一个利用《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》编辑器由私人开发的多人实时对战自定义地图）系列，在几乎所有的对战平台上都能看到它的影子。该游戏模组并不收费，但它的正规度完全不输于任何一款3A大作。这对制作公司而言无疑是个警醒：利用已有的资源，我们究竟能够做到什么地步？在3.0时代，当顶尖的制作实力处在被大基数的群众所簇拥起来的金字塔顶端时，被劳资关系局限住的厂商要如何是好？《半神》试图用一己之力，来打破僵局。它在各方面都模仿如日中天的DotA，包括在系统上、概念上、设计上。在生产的过程中它着重强调了正规厂商的资源长处：图形图像的展现、原创的人物模型等，同时排除了那些没有把握的因素：过于复杂的物品合成系统、需要以个人技艺才能掌握的微操技巧等等。你必须承认，从整体而言，他们的构想是非常不错的，然而这种善意并没有传达到玩家那里。人们的反应一如预料：称赞它的说不出理由，但是言辞中难免透露着实在是因为想换换口味不得已而为之的无奈；诋毁它的则言之凿凿，片面地固守他们所习惯的和拥护的，争辩中丝毫看不出任何理性和宽容的证据。在开创新的设计方向这件事情上，即便是有着前者的经验，难以逾越的还远非他人独特的构想，还要和顽固的玩家角力，也是痛苦而难以避免的一环。P

（本文作者曾于海外游戏开发公司担任游戏设计师职务）

▶在线事件

白驹过隙 《永恒之塔》战报

时下英语口语很普及了，大家都知道有的时候美式口语单词的结尾，很容易可以听到吞音，就是硬生生的把后面大半个音给吞下去了。如果形容下几个月前《永恒之塔》携韩服万丈光芒驾临国服，是翻江倒海、豪迈长啸的话，时下的游戏状态，就如同这个口语的吞音一样，生生把这长啸的后半段给吞下去了。至于以上的原因，不是本文讨论范畴，作为一个客观的看客，还是把游戏开服以来的战报给各位奉上。

■安徽 月笃

初期的突击战



希岛的战斗



KOK公会与决战公会的冲突

命运之神服务器是《永恒之塔》游戏服务器中最有看点的一个服务器，这里汇集了两个大型战争公会，一个是SPEED神话，一个就是KOK灭世狂舞。前者引领着服务器中魔族玩家的走向，而后者是天族玩家的代表。黑暗之神服务器中是由珈蓝神殿与一小股KOK的分会引领天族，而魔族则由LOST圣域传说、天翔公会、7维空间等公会支撑大局。

游戏初期，等级上限被圈定为30级，所以深渊中的要塞战完全无法进行，即便是攻打实体也是不可能，而在韩服中反复捶打的精英玩家在游戏初的几天就已经达到了30级，于是乎这群蠢蠢欲动的人们就开始了裂缝突袭战。其实这是一个非常好玩的设计，因为大家都知道游戏中例如称号任务等都需要玩家进入对方玩家的领地，所以两族的玩家各自借助时空裂缝进入对方的领地，其实客观来说，任务只是顺道，杀戮才是潜入的最终目的。

命运之神服务器中游戏进程最快的当数SPEED神话的精英分队了，毕竟韩服中将近大半年的经验让他们更加了解游戏，虽然天族中也有进度较快的玩家，但是始终在数量上让魔族的玩家占了绝对优势，所以在游戏的初期，神话公会的突袭战是非常成功的。这也让神话公会的玩家可以有组织、有秩序地在精英队的引领下达成一些较为困难的对方领地任务，这对于新手玩家来说是一个既可获得任务奖励，又见识到刺激的小型战争。初期神话的小分队可以在天族一度达到消耗完所有的资源，也就是小型奇斯克复活石、药品等资源才被杀回魔族，但是随着天族玩家的不断成长，这样的突袭战也只有在午夜时，大多数玩家都入梦后的局部地区才能爆发了。值得一提的是，黑暗之神服务器中让我们看见了珈蓝公会的实力体现，在以往的几个游戏中，此公会往往给人的印象是抱KOK公会的大腿，公会高层管理更换频繁，整个公会表现较无力的印象，不过在《永恒之塔》中改变了大家对它的这种印象。首先在游戏初期，珈蓝公会的精英小分队就有不俗的表现，曾一度杀透黑暗之神魔族的练级领地——要知道一般人突袭通常采取迂回并且躲避对方玩家的方式，所以珈蓝公会的初期裂缝突击战让黑暗之神服务器中的所有玩家印象深刻。

某种意义上来说，这段时间是《永恒之塔》中最美好的时光，一切都按照游戏设计者的思路进行，游戏带给玩家以充实、刺激的强烈感官享受，当然这随着30级封顶的解禁开始，游戏又进入另外一个进程中，BTW在公测前各公会都组织了一次象征性攻打实体的战斗，因为等级原因所有战斗都演变为两族之间的血腥杀戮，这也是所有战争游戏公测前所要经历的成人礼似的桥段。

血腥的下层杀戮

游戏进程不断推移，下层要塞的争夺战揭开了面纱，黑暗之神服务器的战斗比较惨烈。4月19日是黑暗之神服务器不能忘记的日子，下午4点开始，天、魔两族的先行团体就已经开始在深



战役中SPEED神话精英团飞入阿斯特利亚要塞


要塞守护神的打击


下层要塞战中魔族在天族的阻挡下击杀要塞守护神将


攻击要塞


SPEED神话烈火近照（跟本人差距很大）

渊下层中争夺有利地形了，魔族先手占领了下层中大多数重要的实体区域，但是魔族公会还是在经验上稍微欠缺一些。首先他们选择普利姆作为集结的地点，这样他们就完全失去了下午战斗中的先手，天族的大型攻击群以绝对优势压向希岛要塞实体的时候，普利姆据点集结的魔族完全没有时间赶到，当能力低下的魔族斥候哨打探到这个消息时，天族已经将西部曙光与要塞背面的深渊之盾两个实体牢牢控制住，并且在东部实体已经建立了一些防御工事，即便魔族穷及所有力量撕开天族的防线，战争的天平已经倾向于珈蓝、唐朝公会带领的天族攻击群了。除了魔族众公会表现出情报战的幼嫩以外，他们在战斗中还作出了攻击要塞后门的错误决定，这完全是经验不足与对游戏了解不够的表现。

在晚8点之前，天族的攻击群一直给东部的魔族施加压力以逸待劳，其间魔族的天翔公会也组织了一拨对于西部曙光的冲击，却被击杀在西岛的边缘。要塞战开始，珈蓝公会选择攻击右翼的希岛要塞，而唐朝公会则扑向左侧，在实体曙光的照耀下，魔族抵挡住唐朝公会的进攻，并成功逆转局面，开始攻打要塞。战斗在这个时候转化为竞速攻击战，因为一旦有一方FD了要塞的守护神，剩下的一方必定失败，因为两个要塞的距离非常近。在两个实体光芒的笼罩下，珈蓝神殿成功的快速占领要塞，于是西侧的要塞也被珈蓝席卷而去。要说明的是，魔族的战线拉得较长，西部的硫磺树要塞也接受着LOST圣域公会的攻击，可惜他们未能在有限时间内敲开要塞，也被当晚绝对的主角珈蓝公会席卷。

下层要塞战争其实是游戏进程中的初期大型战争，通过这样的战争可以反映出两族实力，尤其是两族公会间协作、指挥上的能力高低。命运之神服务器中下层要塞战毫无疑问被SPEED神话所席卷，其实在下层的战争序幕刚刚拉开之时，上层的战争也呼之欲出了。

高贵的上层决斗

谁都没料到《永恒之塔》的游戏进度是这样的迅速，当游戏进程推进到22天的时候，当所有人还在为下层要塞的血腥味感到新鲜、刺激的时候，SPEED神话公会出人意料作出了一个决定：攻击上层要塞，而且他们的既定目标是上层中攻打难度较高的克罗坦要塞。这是一个大型战争公会体现出真正战术素养的决定，他们的目标显然并不是FD克罗坦要塞，将目标定高的决定有几个好处，首先混淆天族公会的视听而造成误判，再者可以通过高强度的实战去锻炼自己的队伍，从而为以后攻击难度较低的要塞打下了坚实基础。第23天是五一长假的第一天，SPEED神话公会选择攻击上层中最为美丽的一个要塞：阿斯特利亚要塞。此要塞的难度稍低，但是空旷的环行攻击区域也给天族玩家攻击提供了便利。经过这两次的佯攻，命运之神决定历史性的时刻到来了，首先天族KOK公会强大的情报斥候网将这几天神话的动向传输到天族方面去，他们评估的情况为SPEED神话无法攻击上层要塞，即便是后一回合中他们将守护神将打至25%血量以下，但是Boss被激活的大范围攻击技能也会顷刻间要了魔族人的命，于是天族人在心满意足的状态中沉沉睡去。

5月3日，游戏开服第25天，SPEED神话做足了准备后所有人员整装待发，他们会同魔族的盟友FR魔鬼公会与唯尊公会一起书写《永恒之塔》中的又一个历史。上层阿斯特利亚要塞被锁定为目标，他们对人员进行了合理的分工。首先，东西方向的电梯传送点是最为重要的驻兵地点，在要塞的四周也散落着环形斥候网与一些游击职业，当然精英团则在20：00点伊始就遮天蔽日地飞向要塞。当天族的斥候发现大事不好，魔族很有可能FD上层要塞时，天族的玩家也开始集结，但是传送点已经被牢牢控制在魔族手中，通过高阶翅膀飞入上层的天族也被一一击杀在电梯口中。21：11分，龙族失去了对阿斯特利亚要塞的控制，命运之神服务器魔族的玩家创造了又一个纪录，那就是在无五星上将变身的带领下FD深渊上层要塞，而且是在开服短短25天之内。

游戏中的大型战争是让人着迷的，只是本次的“永恒之战”真如白驹过隙般的让人可惜，命运之神服务器在之后的5月30日达成了所有要塞被魔族占据，并在接下的第二天反转为天族占领，黑暗之神各公会进入消极的半休闲状态。截至发稿日，我们尚未看到更为精彩的战况，不知道《永恒之塔》中各公会是否正在酝酿着更为大型的战争……P


大型战争俯视图

▶快言快语

她们如是说 女性玩家谈网游

打建国开始，男女平等就被写进宪法中受到保护，而且就笔者身边的情况来说，生活中女性强势的趋势是呈线形上升的，女性消费的市场巨大，而网游的制造商与运营商们当然看得见摆在他们面前的这块巨大的蛋糕。网络游戏也因为有了这些女性玩家的加入，而变得更有魅力。很多人对女性玩家的印象总是停留在游戏能力低、喜欢聊天、常需别人帮助、要装备、花瓶等印象上，笔者对这些观点非常不认同。女性玩家不但在网游各阶层可以做到很好，而且她们的游戏能力与游戏态度甚至是很多男玩家无法企及的。

■云南 红石头

说在卷首

为了横向与纵向的比较，也为了让各位看官看清楚男性、女性玩家与网游的具体关系，笔者列出了一些有针对性的问题，考虑到各位美女都非常忙又很容易不耐烦，所以问题的数量也不能很多，删减再三形成了如下7个问题。为了表示对于她们的尊重，并防止带给她们一些不必要的困扰，她们的姓名一律使用网名，下面为各位引见各位网游美女。

网名	美女简介
冰冰	外企财务金领，早期网游RMB玩家，工作时间自由
白夜	国内知名公会的高层负责人（神话公会）
艺菲	女性网游写手，专业英语八级，经常流连于外服
纤纤	国内知名游戏运营公司从业人员，资深媒体相关人士（久游网员工）
JoJo	涉猎游戏工作室，目前为大型公会带团凶悍的女团长，职业玩家
小白	工薪阶层，少见的女性游戏高手
CC	中国台湾省女性玩家，混迹于日韩台各游戏服务器
Vicky	白领80后玩家，宅到极限的女性玩家

角色扮演当道

第一个问题是有关女性喜欢的游戏类型，时下主流的游戏类型呈现多元化的发展趋势，究竟女性玩家偏爱什么样的游戏呢？问卷调查中有7个美女挑选了角色扮演类，只有一个人挑选休闲音乐类，而角色扮演类的游戏中，有3人对Q版角色扮演有强烈的好感。角色扮演游戏依托精彩的游戏背景构建出一个立体真实的游戏世界，经过发展角色扮演游戏中涉猎许多现实中的元素，例如经济系统、交际系统等。好的角色扮演还会建立起一个有序的社会秩序，在这里，玩家通过自己在游戏中的努力可以获得虚拟社会的肯定，所以角色扮演游戏成为女性玩家趋之若鹜的游戏类型还是有一定道理的。其中Vicky选择与其他人不同的休闲音乐类游戏，她是本次调查中年纪最小的玩家，代表了一部分80后年轻玩家的游戏意愿，放眼时下网吧中的年轻男女，大多是以休闲类游戏为主要的游戏类型。其实在网游发展初期，角色扮演几乎是唯一的游戏类型，但是最近几年网游类型细分起来，供给玩家选择面渐渐丰富，相信再过几年角色扮演类将不能独霸天下。


Vicky



Vicky在《劲舞团》中的截图

网游沙漏计时

究竟女性玩家每天网游花费的时间有多少呢？这里每天花费两小时时间游戏的有两人，每天花费3到5小时的有4人，花费超过10小时甚至以上的有两人，看来女性玩家大部分生活的重心还是放在了工作、学习上。其中有两个极端分子，一个是冰冰，因为她的工作性质非常特殊，她每个月只需要专注工作几天，其他的时间就可任意支配了，所以每天游戏时间超过10小时以上，尤其是在她挑选到一个喜欢的游戏时，游戏时长还会更长。JoJo更是夸张，涉猎游戏工作室的她，可以说是真正的职业玩家，为了组织好自己公会的日常生活，她每天的生活重心就在游戏上，每天早10点上线，晚12点下线，终年不休，是笔者见识过的最为坚韧的女性玩家，相信大多数男性玩家也不能企及。当然极端女性玩家还是少之又少的，从调查来看大部分的女性玩家还是遵照“每天少量时间游戏，周末疯狂一把”的时间规律去分配自己的网游时间，至于像女生钟爱的逛街购


冰冰





冰冰在游戏中的样子

物、美容院睡觉等普遍的女性生活方式，在网游女性玩家生活中也有，但绝对不是她们最热爱的生活方式。

关于厂商

究竟哪些厂商做的游戏、提供的服务给这些女性玩家们印象最深呢？又有哪款游戏是她们最期待的呢？这里有提及的游戏名称较为集中，分别是：《魔兽世界》《劲舞团》《天龙八部》排名按票数排列，这里有个例外，因为CC是中国台湾省的玩家，所以她票选出的第一是一款叫《玛奇》的游戏——也就是《洛奇》，虽然这款游戏在国服并没有混得风生水起，显然在台服这是一款叫座的好游戏。至于厂商给女性玩家印象深刻的有：暴雪、光荣、游戏橘子等。关于国内厂商唯一一张废票是投给久游网公司的，因为票数来自于该公司的员工纤纤，看来国内厂商前面还有很长的道路要走。



CC游戏时的照片

至于最近上市的游戏，其中有4位女性玩家对《永恒之塔》抱着很浓厚的兴趣，看来盛大公司今年比较有女生缘。从调查中发现有大部分的玩家曾经去外服游戏过，都对外服的游戏抱有浓厚的兴趣，例如英文水平出众的艺菲目前就在美服的《王者世界》中游戏，经常会有有趣、惊悚的消息告诉笔者；CC也是经常游走于韩服、台服、日服等游戏中，曾经一度与笔者在日服《大航海时代OL》中并肩作战。

由表及里的感性

组成网游的要素有很多，游戏画面场景、人物设定、音乐、厚重的游戏背景、精彩的游戏脚本、游戏本身系统的娱乐性、系统的全面与平衡性等要素组成，究竟哪些要素是女性玩家比较重视的呢？很遗憾笔者列举了很多的网游要素，但是却忘了最重要的一个，虽然笔者没有提及，但是大部分被调查者却在毫无先兆的情况下，意见统一地给笔者补上了这个要素——游戏中的友情。看来笔者忘却了网络游戏中最基础的快乐，确实，网络游戏最迷人的不就是与玩伴一起游戏的







CC在游戏中是一副温柔的扮相

附录：白夜、JoJo采访实录

JoJo：涉猎游戏工作室、目前为大型公会带团凶悍的女团长、职业玩家

1.笔者：女性玩家最喜欢的游戏类型是什么？

白夜：角色扮演

JoJo：角色扮演

2.笔者：网游占据生活中多少时间？

白夜：正常是0～5小时，特殊时0～10小时。

JoJo：占据80%早上9点起来，10点开电脑到晚上半夜12点下线。



JoJo在《魔兽世界》中的截图

3.对于那些厂商提供的游戏与服务印象最深刻？

白夜：暴雪、NCsoft。

JoJo：暴雪、奥美电子。

4.网游中最吸引的你的要素。

白夜：公会系统所带来的友情，网游只是一个平台，而真正吸引人的却是与公会间兄弟们培养起来的友情，当然诸如游戏画面场景、人物设定、音乐、厚重的游戏背景、精彩的游戏脚本、游戏本身系统的娱乐性、系统的全面与平衡性这些要素都是保证一个游戏良好表现的前提要素，另外厂商对于外挂的态度也比较重要。

JoJo：兄弟友情，个人觉得最主要还是友谊，从年轻到结婚，到生孩子都是网络游戏陪伴着我，这些友情是让人无法割舍的，特别是一起玩《魔兽世界》三四年的老朋友。当然游戏丰富的内容也是吸引我的原因。

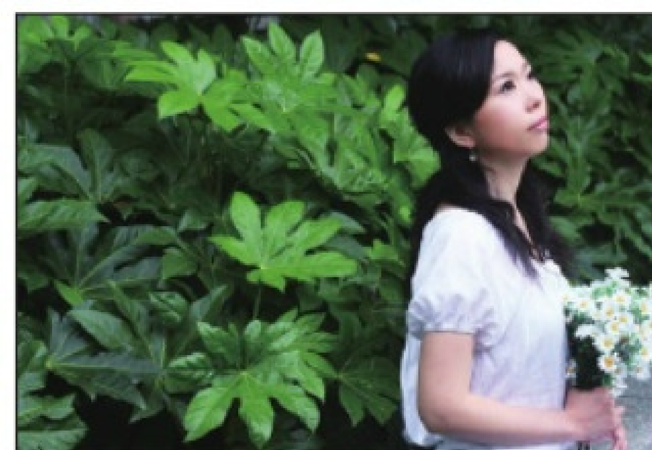

纤纤在《仙剑OL》中的游戏截图

快乐吗？这一项要素有6个人提及，认为是网游吸引她们的关键要素。其实这对网游来说是个非常困难的要素，因为这需要以上笔者所列全部要素的支持，游戏才能出色，只有游戏好玩，才可以吸引更多的玩家长时间进驻游戏，才可以培养出属于这款游戏独特的友情链。纤纤有句话说得很好："有朋友一起玩的游戏就是好游戏。"很朴素的话语，但是对游戏制造商来说却是很高的要求。当然作为女性玩家来说，她们对游戏的画面、人设等都有很高的要求，同时她们对于练级的枯燥、冗长表示强烈厌恶，但是她们对于副本的趣味性、游戏剧情的精彩表示很高的期待。其实从以上来看，女性玩家是十分感性的，游戏外表的华丽是初级感性，游戏脚本跌宕起伏是进阶版感性，沉甸甸的"友情"两个字是终极感性最有力的鉴证。


纤纤：国内知名游戏运营公司从业人员、资深媒体相关人士

宠物专属

宠物系统究竟是不是女性玩家所必须的系统、是不是女性玩家的禁脔呢？答案让包括笔者在内的所有人大跌眼镜，因为竟然没有一位女生觉得宠物是她们游戏必须的，甚至有4位女生表示了反感，其他4位则表示无所谓。理由很简单，首先时下网游中的宠物实在是很耗费玩家的精神，要费时费力去培养，尤其是那些特别强调宠物能力的游戏，她们会觉得十分厌烦。当然如果给她们一个不需要费时费力的可爱宠物带着逛大街，她们还是表示可以接受，例如小白就觉得这样还是可以接受的，但这仅仅是表示接受哦，并不是觉得必须，甚至还有人提出宠物有时候还会抢了她风头的说法。其实对于这样的附属系统来说，女性玩家反而比较青睐生活系的技能，像CC就对在游戏中烹饪、种田、制衣、盖房子有独特的嗜好，而其他人也有一部分表示对这


工薪阶层、少见的女性游戏高手小白

5.对于网游中宠物就是专门为吸引女性玩家准备这一说法有什么看法？

白夜：不大养宠，懒。新鲜感一过就没啦。如果是比较珍惜的宠物一定是朋友送的，有纪念意义的。

JoJo：只是营销的一种手段而已，感觉有没有都行，对宠物系统不是很看重，不过有人认为这是男生讨好女生的手段之一，个人持保留意见。

6.谈谈男朋友如何看待自己玩网游。

白夜：期望能找到对于网游方面问题志同道合的男朋友，有一点很重要那就是：吃饭时间坚决不许对着电脑！得坐着一起吃。

JoJo：当然我相信10个男人有9个不喜欢，谁喜欢自己女朋友老对着电脑不看自己啊，合理地安排游戏和谈恋爱时间是必要的，当然双方之间应建立信任的基础。


国内知名公会的高层负责人白夜

7.如何看待网游中女性受追捧的现象。

白夜：女性很受追捧么？我觉得一般，或许是我在的公会是战争公会，本身阳刚气重一些，注重PvP，可能因为我相处的都是很绅士的男性，所以对"苍蝇叮蛋"没有太深的切身感受，游戏里聊得来的都是有共同话题的人。

JoJo：每个游戏只要一知道某个ID是女性玩家，我相信会有很多男性去"叮"一下，但我一般都不太受男孩子追捧，主要是我比较大女子，说话和做事比较直白、泼辣，对于那些无聊男生一般都是黑名单伺候。


白夜在《永恒之塔》中的截图






小白在《魔兽世界》中遨游

些系统感兴趣程度高于宠物系统。所以游戏厂商们看看清楚吧，可笑有的厂商还打着多种类、华美宠物的旗帜，试图去讨好女性玩家，结果却是适得其反。

男女搭配

谈谈男朋友如何看待自己玩网游，当笔者提出这个问题的时候，笔者被定义为“八卦男”——好吧，笔者承认确实这题有点涉及隐私了。除了Vicky、白夜没男朋友外，其他美女都已经名花有主，这题的回答就比较凌乱一些，男朋友对她们玩网游无所谓的有两人，3个人表示男朋友不是很喜欢她们玩网游，只有小白的男朋友是鼎力支持她玩网游的——事实上小白的男朋友居心叵测，他就是靠着带小白玩游戏才把小白娶回家的。通过他数年教导，现在的小白是游戏操作上的一把好手，每次公会活动，她的排名总是占据第一名的位置，让很多男性玩家相形失色。夫妻俩一起玩游戏，真是比翼双飞，相信这是所有网游玩家都期望的一种生活吧。

众星捧月式的呵护

女性玩家在游戏中经常会受到特别的礼遇，对于男性玩家如苍蝇叮蛋般殷勤的攻势，女性玩家作何感想？首先，女性玩家对于男性玩家此种行为都表示自己的反感，尤其是那种查户口式的盘问，基本直接就被扔进黑名单去了。但是有少数MM表示有时候还是可以满足一下自己小小的虚荣心，但并不表示对于这样的男生就会产生好感，所以各位苍蝇男们就收起你们那些丑恶的嘴脸吧。对于这个问题，有人觉得是因为毕竟男性玩家数量确实大于女性玩家，物以稀为贵，加上网络这个虚拟的平台，责任是个基本被无视的东西，说过的话、做过的事都可以不负责，所以也造成了那些极少数男性玩家有这样游戏感情的行为。不过绝大多数女性玩家对这个问题都有很理性的态度，她们喜欢聊天的对象是：彬彬有礼、博学有才、嬉闹有度、乐于助人的玩家。其实这与现实中的生活很相像，网络使人们可以更便捷、更直接地交流，不过交流的本质还是跳脱出网游这个虚拟世界而趋向于现实。


艺菲：女性网游写手、专业英语八级、经常流连于外服

更细腻、更真挚

说起来笔者平时关注网游的视角确实以男性玩家为主，关心游戏中的画面、杀戮、装备、练级等，通过本次采访，笔者了解了女性玩家关注网游的视角，突然发现男性玩家关注游戏的地方相较之下有着一丝狭隘，女性玩家是对网游各方面关注得很细腻，对于网游与网游中人与人、人与网游的关系更直接、更真挚，而且完全涵盖了男性玩家关注的焦点。例如对于公会的认识来说，作为公会重要负责人之一的白夜则有一番不一样的见解，作为一个公会与外界联系的纽带，她关心的地方是很多的，诸如公会适合的游戏。因为她所在的公会是个战争型公会，所以一款新游戏出来的时候，在进驻之前需要做很多的准备，例如前期派先锋队去外服体验，代表公会去和厂商申请国服最先的测试号，国服开测后再组织大部队人马进驻游戏，并且协调好公会各分盟之间在网游中配合的关系，调停公会成员之间的矛盾，制定与各公会的外交策略，负责在各网媒上解释与公布公会的重要新闻等，这是很琐碎、有序、复杂的工作。如果不是站在对网游、对公会有很好了解的基础上，很难想象这样的工作是由白夜这样一个女生所承担的，相信包括笔者在内的大部分男性玩家无法达到这个高度吧。


青花瓷中的七个箭头

另外像男性玩家所关注的焦点，例如对于网游外挂的看法，大部分女性玩家也表现得非常理性，她们并不是一味追究外挂的制作者，她们对厂商看待外挂的态度非常关心。她们认为外挂之所以泛滥，制作者与厂商的纵容应该各负一半责任。至于游戏能力和对游戏的解读来说，她们也更为细致，例如JoJo对于公会中团队的组织，对于网游中各职业配合、技能的使用，都有一套独特的理解，有些看法说得笔者瞠目结舌。所以个人以为女性玩家是网游中不可或缺的组成部分。最近笔者看见一项数据分析，是来自美国很有名的消费调查公司NPD，他们出具的数据表明，时下美服网游中42%的消费来自于女性网游玩家，很能说明网游半边天确实是属于女性。

从这一幅幅美丽的游戏截图也可以看出女性玩家在网游中追究美丽的细节，其实网游有许多简单的、美的、快乐的细节是大多数男性玩家所忽视的，从女性玩家观察网游的视角出发，或许我们能对网游有更多的认识，能追求到对美与快乐追求的快感，这不正是我们玩网游最基本的出发点吗？


《天龙八部》


《春秋Q传》


《QQ炫舞》
不同的游戏类型艺菲都会尝试

神秘世界



The Secret World

类型：在线角色扮演
制作：Funcom
发行：Funcom
上市日期：未定
推荐度：★★★★


霰弹枪真的对超自然生物有效么？

在《蛮王时代》（Age of Conan）、《混乱在线》（Anarchy Online）两部大型网络角色扮演游戏之后，Funcom公布了最新的MMORPG《神秘世界》，这是一部有关于阴谋论和古代神话传说的全新游戏。在历史与传奇的角落里，有一个与现实世界交叉的神秘世界，那里不止存在魔法、怪物和远古的力量，不同的势力为了争夺对地球的控制权不断地进行着斗争，许多人类历史上的神话与传说也都与这场恒久的斗争息息相关。即使在工业文明发达的现代社会，也隐藏着许多与之有关的传闻和轶事。玩家会触及到我们所处的时代中最黑暗神秘事物的冰山一角，借此不得不与它背后的力量进行抗争，其间会深入到广博的世界各地与幽暗的时光深处。



开发人员宣称本作的主题已经酝酿多年，《神秘世界》原名为“秘党”和“世界在线”，它采用《蛮王时代》的引擎，Funcom曾经公开说游戏将会混入大量“侵入式虚拟游戏”和“网络社交”元素。其制作人对媒体曝料说“我们一直想营造一种完全不同的在线游戏世界，一些惊恐元素和现代的世界观，让游戏更有深度和贴近我们的现实世界。我们的目标是建立一个完整的世界，令玩家充分参与一些历史上重大的、神秘的、传奇性的事件。”

游戏没有等级和职业，采用技能系统，据说是为了方便新来者更好地融入游戏。同样，游戏角色的很多特征可以由玩家自定义，包括服饰、武器和超能力。枪械和格斗武器不止是外观可以进行变化，他们还可以升级。

背景将大量采用都市传奇和古代神话故事。基本上，开发人员否认本游戏含有科幻元素，也不是一款典型的“剑与法师”型的幻想游戏，本作中的黑暗生物来自同一个世界，在过去的岁月中，他们时刻影响着人类的历史，但因为一些有意无意的原因，人们将这些超自然的事物完全忽略。但是，当他们卷土重来的时候，一些人类“觉醒”而获得与怪物对抗的超能力。故事的场景跨度很大，从伦敦、纽约至首尔，玩家有机会莅临世界闻名的大都会，就如同Funcom那款经典的单机冒险游戏《梦陨》中的故事发展，不过Ragnar在GDC上否认本作的世界观与《梦陨》有任何联系，《神秘世界》也不含有任何“平行世界”的要素。从目前公布的消息，游戏故事包含圣殿骑士、潘多拉的盒子、伊甸园、长生不老泉和共济会等一大堆耳熟能详的名字。玩家扮演的角色因为偶然事件接触到这些神秘事物的线索，进而转战世界各地调查隐藏在背后的秘密，以至于最终不得不面对诸如吸血鬼等奇异生物的威胁。

除去故事推进的游戏方式外，战斗也是重要的内容。玩家角色可以装备各种常规的现代枪械，也可以使用附着神秘力量的近身武器。不过，《神秘世界》并不是一款完全依仗战斗作为游戏体验的MMORPG，Ragnar描述在战斗之外，游戏也有大量冒险与调查内容，玩家的角色可以致力于解决神秘事件，并且在探索中发展自己的能力。目前《神秘世界》并没有透露更多的资料，Funcom在挪威和北京的工作室正在加紧制作，游戏还没有达到可玩版本的进度，颇有些解谜冒险味道的预渲染影像令人浮想联翩，不过许多开发中画面令游戏看起来类似于“寂静岭”等动作解谜游戏。悬疑、恐怖和曲折的情节是游戏蓄意营造的卖点，这样的MMO并不多见，顺便说一句，《神秘世界》也有Xbox 360版，开发人员宣称即使单人进行也不会影响到体验的完整性。


这张截图令游戏看起来颇有些CoC神话的味道


Trailer中龇牙咧嘴的食尸鬼马上被举止优雅的女孩一拳轰飞

德军总部



■贵州 霜雪二月天

类型：第一人称射击
制作：id Software
发行：Activision
上市时间：2009年8月
推荐度：★★★★


游戏里最实用的武器——电能枪

作为FPS游戏的始祖，《德军总部》的前作在8年前发布的时候犹如在当时的游戏业界投下了一枚重磅炸弹，无与伦比的图像和音效，新颖的游戏模式以及当时其他制作厂商都无法模仿的技术，这些都让《德军总部》风靡了很长一段时间。这么久过去以后，id Software再次推出新一代的《德军总部》。

更加吸引人的科幻剧情

虽然名字一样，但是这次id Software和Raven Software连手打造《德军总部》并不是8年前那个版本的复刻版，游戏拥有全新的剧情：游戏的背景设定于虚构的二战城市Isenstadt，元首希特勒试图创造出一支僵尸大军来统治世界。数月之后，武装亲卫队发现了一种终极的能量来源，它被称作“黑色太阳”，而要接触到黑色太阳，就必须穿越时空，进入另一个未知的世界，地狱之门也将因此被打开。

游戏的主角依旧还是老熟人B.J，这次他的任务除了不让敌人接触到“黑色太阳”外，还需要想尽一切办法摧毁“黑色太阳”并打败纳粹的恶魔部队。


游戏宣传画

更为丰富的游戏元素

在本作中，玩家不止前作那样只能正面冲锋消灭敌人了，还可以在游戏世界里尽情探索并且根据当时的情况和地理条件来改变自己的进攻战术。比如玩家在街头交战时面对着德军的阵地，玩家可以选择向前直接攻击，或是寻找最近的楼梯爬上屋顶，展开狙击，也可以找到下水道栅栏从敌军下方穿越过去，避开所有敌人。探索游戏世界除了可以有更多的方式来消灭敌人之外，还会获得很多意外惊喜，因为那些黑暗的地方，往往藏着更新更强大的武器和一种被称为“Corpse Power”（丧尸能量）的道具。


出色的光影效果

通过道具“Corpse Power”，玩家可以进入到一个魔幻的世界，这是一个充满绿色基调的残暴恶心的空间，这里到处都是诡异的生物和不断呼啸而过的能量旋风。在这个世界里的生物有特殊的光环围绕，例如漂浮在地面上的“收集者”，就是一种混合着金属与血肉外观的蛆虫，专门四处收集电能，如果把它打爆，还能够藉此伤害现实世界中的敌人。另外这个魔幻世界中，可以使用“子弹时间”，在突破机枪阵地的时候非常实用，可以让主角B.J从突袭中存活下来，甚至躲过爆炸的伤害。

更多的武器选择

游戏里可供使用的武器种类非常多，包含冲锋枪、无瞄准镜步枪、加德林机炮和固定式机关枪等。但是随着游戏进行，还会出现不同于这些武器的高科技武器，例如在杀死装甲士兵后就可以取得一种电能枪，这种武器能够将血肉之躯蒸发掉，也能够破坏掩体烧灼躲藏在后面的敌人。

在单人模式里，除了获得更新更强的武器以外还可以通过把自己一些不用的资源交给Kerisau社区或者是卖到黑市来交换自己现有武器的升级，升级后的武器不仅威力会更加强大，还会拥有一些全新的功能。

拥有强大光影效果的游戏图像和逼真的游戏音效

id Software一直以来出品的游戏都是以具有非常高水准的图像质量著称，这次的《德军总部》也不例外。游戏采用了Tech 4加强版图像引擎，这个图

像引擎的效果已经在《雷神之锤4》和《毁灭战士3》中有所体现，再加上id Software的更新和优化，试玩版的《德军总部》已经具有了无与伦比的光影效果，完全可以满足追求游戏图像真实感的玩家。

为了烘托游戏气氛，制作方特意邀请了著名美剧《CSI犯罪现场——纽约》的作曲大师Bill Brown来为游戏配乐。Bill Brown特别擅长快节奏动作射击游戏的作曲配乐，通过配乐来在关键时刻激起玩家们的情绪反应，并让大家完全沉浸在游戏的剧情当中。

E3试玩版印象

在E3 2009上，id Software和Raven Software提供了游戏的试玩版来让媒体和玩家了解游戏的一些情况。在试玩版里，一名穿着实验服的科学家和一名纳粹高官站在升起的平台上，旁边是一座闪着绿色光芒的传送门。B.J的现身显然让他们十分吃惊，然后那名军团一把将科学家推进了传送门里，过了几秒钟，高度变异的科学家从传送门中走了出来，一个活脱脱的恶魔就诞生了。

除了“走火入魔”的科学家外，还可以看到之前没有公布过的两种新敌人：刺客和书记员。刺客是发着蓝光会瞬移、偏爱铁钩和刀剑的敌人，受到刺客攻击后屏幕上会留下血红血红的爪子印；书记员看上去就是以前的士兵变异后的版本，不过更绿也更愤怒，他们的特长是设置一块盾牌来保护同僚不受伤害。

由技术至上的id Software公司和专长特效营造的Raven Software公司联合打造的《德军总部》，毫无疑问是目前游戏玩家最为期待的一款游戏，从公布的资料和E3 2009上的试玩来看，《德军总部》的游戏效果、丰富而又充满乐趣的设计肯定会在暑假让射击游戏迷们有一个全新的刺激快感体验。P


恐怖的魔幻世界


遁入幻境


纳粹魔鬼士兵

斗士在线

Champions Online

■北京 小萌

类型： 在线角色扮演
制作： Cryptic Studios
发行： Atari
上市日期： 2009年9月22日
推荐度： ★★★★

战斗伴有制作上等的光晕效果

Cryptic Studios曾经开发了《城市英雄》（City of Heroes）和其姊妹篇《罪恶之城》（City of Villains）两部在线MMORPG，现在这两部游戏的版权已经转售于运营商NCsoft，随后Cryptic Studios准备开发并自主发行另一款和超级英雄有关的大型在线角色扮演游戏《斗士在线》。这款作品来自同名的热门纸笔游戏，意在通过计算机3D图形技术在电脑上营造各式各样由玩家自定义的超级英雄和充满漫画色彩的背景世界。

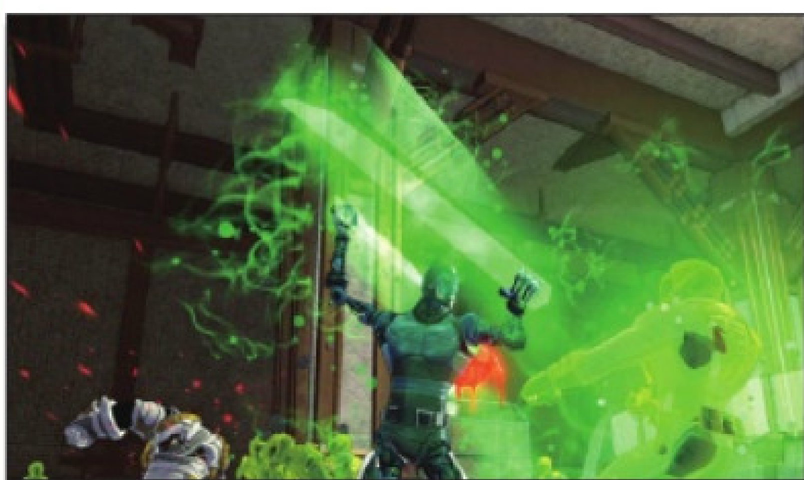
“斗士”的纸笔系统是一款取材于全彩超级英雄漫画的规则集，它也是第一款取消随机掷骰，而用购点法建立角色的桌面游戏。“斗士”最大的特点是通过“角色点数”（简称CP）来制衡、创造和约束玩家的角色，通过获得与分配CP，玩家可以任意定制角色的技能、超能力、属性，甚至弱点等一切特征，这也令角色的Build方案千变万化，即时体现玩家的意志和创意。目前“斗士”的纸笔规则版本已经升到第五版，通过Cryptic Studios在线版的推出，“斗士”系统的原版权商“英雄游戏”公司也将在今年更新桌面系统的第六版。


挡格、闪避、连击一个不缺

务器内协作游戏，却不需要组队，比如玩家在游戏中有机会组成统一阵线共同抗击袭击城市的超巨大机器人。

英雄们的能力非常广泛，而且各有千秋，像飞快的反应和速度、威猛蛮横的怪力、飞行和跳跃，甚至瞬间移动都可以通过自定义获得，心灵攻击、火焰与冰冻、能量射线与闪电、召唤黑暗的巫术等也不一而足。总体来说，玩家给角色赋予能力的同时也同样塑造了角色的外形，比如一个身高力大的角色看起来就如同弓着腰走路的Hulk，缓慢的步伐却透着强壮，而一个在大厦间用绳网通行的超级英雄，就显得苗条而灵活，看起来像是蜘蛛侠。

这些超级英雄也许是变异的凡人、神秘的科学家、意外获得超级能量的幸运儿，也可以是掌握古老魔法的术士，他们的作战风格和超能力特点相辅相成，这些也都由玩家决定。


有着钢铁侠风格的超级英雄

《斗士在线》继承了纸笔规则最知名的特性——高度开放性的角色定制功能，玩家可以非常细致地决定角色外形、制服样式及颜色、容貌、身材、性别、阵营、超能力的种类、发出的光芒色彩和能量的外形。当然超能力不是完美无缺的，玩家既要设置超能力的优点，同时也要设置它的缺陷。每名角色还有特殊的招牌动作和招式，当然他们亮相的姿态也都可以设置，力求做到独一无二的标志性特征。

当玩家的角色建立完成后，工作的重心就转移到了英雄的相反面，也就是“斗士”特殊的“复仇女神”系统。每一个英雄角色都有自己的宿敌，他们是英雄一生最大的绊脚石，随时可以看到这帮家伙出来捣乱的身影。玩家对这些对头的外貌也拥有定制权——他们的行事风格、与你作对的动机、手下唤使的小喽啰，以至于他们的超能力类别（你无法详细定义对手的超能力）。当这些宿敌出现时，玩家会获得一系列的“复仇女神”任务。在某些情况下，玩家甚至能够扮演这些英雄们的克星。在缺少反面超级恶棍的局面下，这种设计可以给游戏带来乐趣，避免玩家总是操控正面英雄带来的乏味。

开发人员宣称游戏的大部分内容对Solo来说也是可行的，不过他们也在着手设计一些团队任务。某些任务容纳的人数非常巨大，有些类似“战锤在线”的公共任务。玩家可以在服

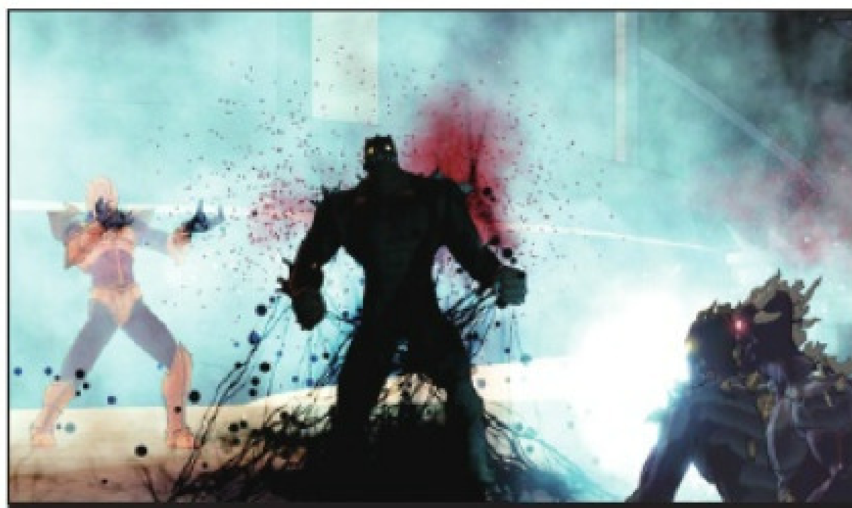
《斗士在线》与《城市英雄》系列最大的不同是前者是以拥有28年历史的桌面设定作为支撑的——邪恶的组织VIPER和正义的英雄联盟UNTIL，很多地点和人物对于纸笔游戏的老玩家来说都是熟悉的。但是毕竟电脑游戏与桌面游戏存在差别，Cryptic Studios也在许多方面进行了改动。背景中的“千年城”历经浩劫，许多英雄已经逝去，而恶棍们也都消失不见。在这一点上，Cryptic Studios利用Cel-Shading技术营造了许多风格迥异的场景，未来都市风格的千年城、酷热的沙漠、寒冷的冰川极地、草木青葱的热带雨林，还有巨大的水下遗迹Lemuria。

Lemuria是背景设定中一个远古帝国的中心，这个神秘的帝国势力曾经覆盖了半个星球。这座海底古城由颇具“克苏鲁神话”风采的古神“阴暗者”所建立，它现在的住民是一群外表类似鮟鱇鱼和龙虾的爬行生物。他们侍奉和祭祀内心充满憎恨的古老邪神，拥有变化形体之类的远古法术。因为这些雷姆瑞亚人厌恶了“阴暗者”的恐惧统治，他们发动了一次反抗战争，被触怒的古神将Lemuria沉入波涛汹涌的大海，将他们变成了现在的样子。千年过后，“阴暗者”离开了他所创造的杰作。玩家扮演的英雄将在这个危机四伏的海底世界接受一连串的考验，在濒于内战的雷姆瑞亚人中完成自己的使命。Lemuria的加入令《斗士在线》中玩家的角色可以上天入地，无所不能。超级英雄们除了在参差的高楼大厦间飞跃攀爬和高速飞行外，还能鱼翔浅底，过一把深水探幽的瘾，也令那些选择水生生物特征超级英雄的玩家们有了最适合的用武之地。

游戏的战斗系统类似动作游戏，因为开发人员宣称《斗士在线》将是第一款面世而同时支持Xbox 360玩家与PC玩家共同游戏的产品，所以他们很注重游戏机手柄的操控特点。也是因为这种方式，《斗士在线》没有采用常见的释放技能/等待冷却时间的按钮式战斗，而是采用了类似动作冒险游戏的操作方式：轻技能和普通攻击累积能量槽，特殊攻击和绝招来释放它们，开发人员宣扬他们的战斗系统融合了紧张刺激的动作游戏特点和需要规划的战术游戏特征。同样，这种设计也带来了家用平台动作游戏的另一特色，敌人被干掉后会“掉出”补充的能量、加血道具和各种奖励，如此便解决了需要打开背包使用药剂或者配置回复类技能的麻烦。这使得战斗连贯而刺激，不需要漫长的“坐地板”时间，而能量的存储和释放也确实有一定的战略性。


卡通渲染使画面十分明快

目前《斗士在线》的发行方已经换成了Atari，Cryptic Studios表示游戏在今年夏天正式推出，游戏的画面良好，而且也十分有特色，清爽的风格令人为之一振。笔者很有兴趣看看《斗士在线》是否有足够多的自定义选项，还有它是否是第一款良好支持手柄操作的MMORPG。P


超级英雄们也有克星

质量效应2



Mass Effect 2

类型：角色扮演
制作：BioWare
发行：美国艺电
上市时间：2010年4月
推荐度：★★★★☆


细腻的人物模型

一直以来，BioWare公司出品的游戏都是精品，在2007年推出Xbox版本《质量效应》时，横扫整个市场，然后2008年又再接再厉推出了PC版本的《质量效应》。除了因为“女同志”内容在新加坡被禁止销售外，在全球市场的销售量都是非常可观的。接着BioWare宣布“效应”系列是一个三部曲，后面还会接着出续作。在玩家翘首期盼了一年多以后，在E3 2009大展上，BioWare总经理Greg Zeschuk终于向玩家们公布了“效应”系列最新正统续作《质量效应2》的相关信息。

熟悉的前作人物和改良的支线剧情

前作中本已经“挂掉”的诺曼底号舰长Shephard其实并没有死，他在《质量效应2》中依然存在并且影响整个故事的主线。他还是老样子，只不过身边多了一个戴紫色面具的Quarian战士。从官方公布的视频来看，Shephard舰长还是那样酷，他身穿重甲，铠甲上标有他的签名“N7”，并且游戏一开始他就说有一个生还率几乎为零的重要任务需要人手。

BioWare并没有公布游戏全部的剧情，只是告诉玩家《质量效应2》的剧情大家肯定不会陌生，在前作中很多没有答案的事情都会在这一代里进行解释，并且还会有意外的惊喜。此外，游戏中被玩家诟病的单调重复和苛刻的支线任务将会改进，支线任务的长度和奖励都会不同程度的修改，以求给玩家最大限度的娱乐享受。

电影级别的游戏画面

从公布的截图和视频来看，《质量效应2》相比前作的图像效果已经有了翻天覆地的提升，但是BioWare并不满足，他们宣称在游戏正式发布时，图像肯定比现在还要精美和细腻。从BioWare透露的资料来看，《质量效应2》会采用至少是支持DirectX 10的3D图像引擎，而且为了配合Windows 7正式版操作系统，后期肯定还会有DirectX 11的图像补丁。此外，游戏还会采用物理效果的支持，整个游戏里所有看得见的物体都是可以利用的，绝对不会有前作中那种掩体完全不起作用的情况发生。

全面更新的武器系统

虽然本作是一款角色扮演游戏，但是除剧情外，游戏本身很多系统也很重要。在前作中各种型号的弹药和改装枪械的作用不小，但是这些作用都不是决定性的，而且一款中级武器无论怎么改装或是升级，都不能达到高级武器的效果，这样的设定让那些有武器培养或者收集嗜好的玩家很不满意。在《质量效应2》里，BioWare充分接受了玩家们的意见，表示将会加入更多的新式武器，并且武器之间的作用和差别将比前作更加明显。另外，还在游戏里加入一个类似于武器加强升级的系统，让玩家通过改装和使用来使得武器具有更大威力和更多功能。


熟悉的Shephard舰长又回来了

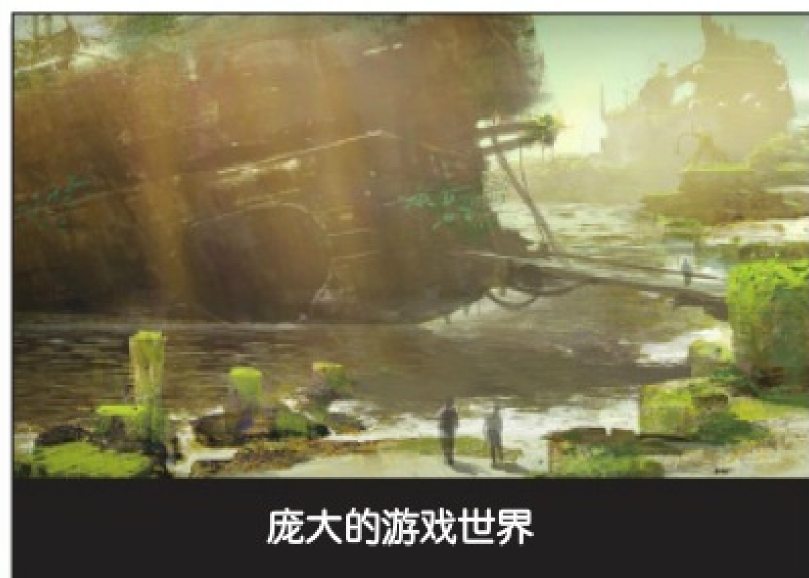

各个角色将悉数登场

更加激烈的战斗

为了把《质量效应2》打造成一款全能型的角色扮演游戏，BioWare在游戏里增加更多的动作游戏成分，在加强枪

战元素的同时，还会加入“真正”的近身格斗，为此BioWare还专门成立了一个动作动态捕捉小组，负责游戏里打动动作的真实模拟。

根据E3 2009上的宣传视频来看，游戏里大场面的混战场面肯定不会少，虽然是未来世界，但是那种酣畅淋漓的枪林弹雨的场景，还是会让不少玩家为之着迷的。目前已知的在日常的战斗中，将会有更多的NPC参与其中，并且这些NPC都有自己的“智商”，它们不会成为那种随便什么情况都是一样表现的“机器人”，按照BioWare说法就是NPC说不定会比玩家还聪明，因为它们是制作小组的集体智慧。


庞大的游戏世界

增加星球的探索深度要素

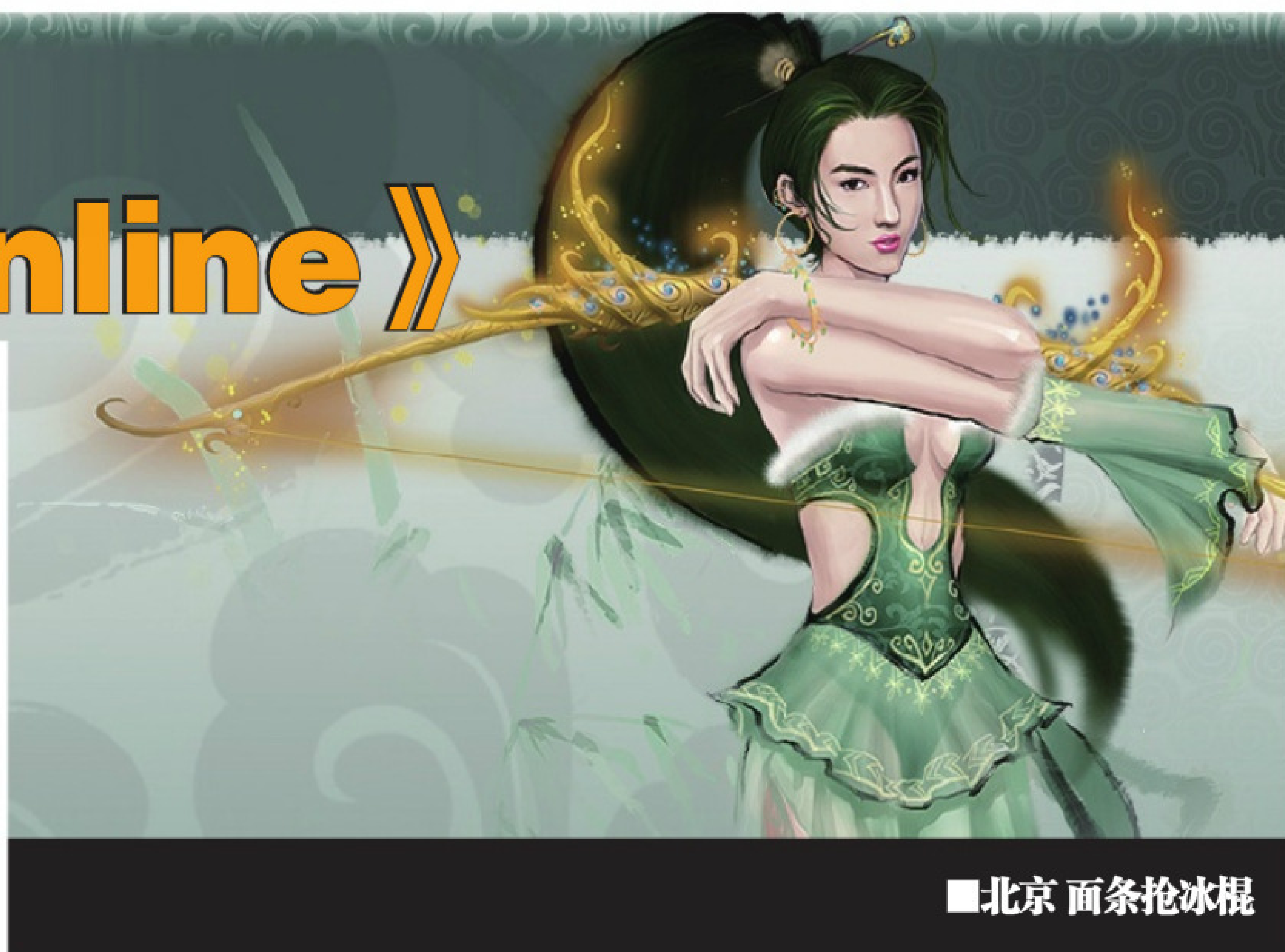
对于漫无边际的宇宙的探索，无论是现实中还是游戏中的我们都非常渴望，虽然《质量效应》的故事发生在太空舰和各星球，但是能给我们探索的地方其实少之又少，这个缺点是当初玩家对游戏最不满意的一点。BioWare在听取了玩家的意见以后，极大增加了星球的探索范围，官方给出的数据可探索范围超过相当于现实世界里的1平方公里。



当然去探索未知世界也不是旅游观光，玩家在探索的同时也可以获得更多的游戏乐趣，除了探索发现的支线情节外，还可以获得更多独特的奖励。

就目前已知的消息来看，《质量效应2》中种种改进和新增加的游戏元素都是根据前作玩家反馈的意见来制作的，就算《质量效应2》不能超过前作，也至少可以成为和前作一样优秀的游戏。对于我们一般玩家来说现在除了期待之外，最重要的就是存钱来升级自己的机器，以便在游戏发布时可以玩到这款具有电影级别游戏画面的好游戏。P

探秘《蜀门Online》



■北京 面条抢冰棍

类型：大型多人在线
制作：上海云蟾
发行：上海天雷
公测时间：2009年暑期
推荐度：★★★☆


测试期的盛况

“五一”期间，从各大游戏网站看到《蜀门Online》即将在2009年暑期开始“大规模不删档测试”的消息，于是进入游戏一探空间。《蜀门Online》曾经在短短3个月的内测期便已开放了网通和电信双线共5个游戏大区，近20组服务器，高峰期各服务器均显示“爆满”。进入游戏后，新手村、成都和各副本入口等重要场景人满为患，非常热闹。

进入游戏一段时间，游戏给笔者最为深刻的印象就是“生存简单”和“玩法多样”——别以为这只是简单的两句评价，其实蕴含了许多设计者和开发者的心思在里边，不信？听笔者细细道来。

玩家在游戏世界中可以很简单的生存，这一点其实并不容易做到。尤其是在现在“免费”网络游戏大行其道的时代。网络游戏运营商追求利润本无可厚非，但是与一些网络游戏运营商把玩家感受简单地划分为“不消费玩得不爽”和“消费才能玩得爽”两种相比，投入更多成本，把玩家划分为“不消费便能玩爽”和“消费玩得更爽”显然面临更


排队进山

大的风险。但是更加显而易见的是，玩家对两种不同的运营理念付出的热情显然也是不同的。《蜀门Online》属于后者，这表现在游戏中随处可见的“人民币玩家”和“非人民币玩家”的副本组合——实际上，是否购买商城物品，对于玩家在游戏世界中生存影响还是很大的，但是《蜀门Online》并没有给两种玩家设置过于明显的隔阂——基本上“人民币玩家”能够接触到的游戏内容，“非人民币玩家”也都可以接触到，并且除坐骑和宠物之外的辅助性道具在游戏中都有掉落。笔者的心得是，只要肯花时间刷副本，不用花钱也可以在《蜀门Online》中过得很好。通过不断练习生活技能，玩家可以利用游戏场景中随处可见的矿石和草药制作各种属性魔石和高阶战斗药水，魔石镶嵌在装备上可以提高装备属性，而战斗药水则会在关键时刻救你一命，“勤劳致富”在游戏中表现得淋漓尽致。这样的游戏世界观与价值观的设置，使游戏氛围更加融洽和谐，不仅提升了玩家体验，同时也延长了游戏寿命，上海天雷这种运营理念可谓目光长远。

《蜀门Online》多种多样的玩法同样体现着运营方对不同玩家体贴至微的周密考虑，无论是呼朋引伴的帮会老大还是千里独行的世外高人，不管你到处留情还是离群索居四处树敌，各种极端的玩家都可以在《蜀门Online》中找到一席之地。不夸张地说，如果你愿意，把《蜀门Online》当成一款单机游戏玩也不是不可能的事情。包容性是游戏与生俱来的重要性格之一，而性格决定命运，由此可见这一特点将对《蜀门Online》的命运产生极大影响。

与处处标榜自己使用先进技术、动辄体积达数GB的所谓“大作”不同，《蜀门Online》充分考虑到国内网络环境和游戏客户端体积对用户造成的第一道门槛，以222MB的超小体积呈现在玩家面前，这无疑会在其推广之路上起到非常大的积极作用。本人就曾经在不同地点的不同机器上轻松下载安装《蜀门Online》客户端，



人民币玩家和非人民币玩家合作过关



要想从此过，留下买路钱？找死！



奇门遁甲

完全不必考虑同一局域网内因为带宽被我独占而投来白眼的其他用户，因为即使有白眼也十分短暂。当然，上海天雷没有忘记为《蜀门Online》的这个优势冠以“纳米引擎”的炒作概念，不过初次见到这样的字眼时本人颇为不理解了一阵，不知道那个流行的长度单位跟数据量有什么必然的联系，不过笔者很快原谅了自己的无知，继续享受小客户端带来的方便快捷。

《蜀门Online》的超小客户端并不是以牺牲游戏的视觉效果换来的，这在笔者第一次进入游戏时让我很是吃了一惊。尽管不是真3D游戏，但是《蜀门Online》无论在光影、粒子和贴图效果上都是属于中上水准。

《蜀门Online》目前开放的人物等级为60级，人物属性全部附着于装备上，也就是说人物本身在升级后并没有属性点分配，而是通过更新装备和修炼法宝提升能力，同时不同颜色的装备等级和镶嵌系统使每位玩家的装备具备了不同的属性，综合体现在人物能力上，便形成了无数种能力加成的可能性。

特色“元神系统”提供了离线挂机的可能性，配合“紫玄果”，离线也能获得高额经验和灵力。PvE团队竞赛可以提高元神修炼度，目前元神技能仅开放了一种——通过元神等级提高增加人物的气血值。不过根据同款游戏台服（被称为《天尊Online》）目前的开放程度，让人对《蜀门Online》的元神修炼系统寄予厚望——不知道何时大陆玩家也能体验“元神出窍”带来的战斗快感。

温馨的“师徒系统”让新人不再孤单无助，拜一位资深玩家做自己的师傅，带你打怪升级，勇闯副本。徒弟在汇报成绩（升级）时，师徒双方都可以获得额外的经验和灵力奖励。师傅还可以用师道值换取声望，购买声望道具，提升装备属性。



华丽的魔法效果

宠物系统和坐骑系统是目前《蜀门Online》比较重要的营收途径。当然，在游戏中大幅提高移动速度的坐骑和具有增加防御、加快回血、自动拾取等辅助技能的可爱宠物，也是玩家非常希望得到的小礼物。值得注意的是，坐骑和宠物也是可以跟游戏人物一起成长的，升级后可进一步提高坐骑的移动速度，宠物也可学习更多辅助技能，在以后的升级道路上助你一臂之力。



连击打出高伤害

《蜀门Online》提供了经典的五人组队副本，在与正常游戏世界风格迥异的副本中，五人组队齐心协力砍怪杀Boss，配合每日帮会任务和声望任务提供的高额回报，升级变得轻松有趣，同时副本中将会掉落大家梦寐以求的高阶装备。



团队合作副本战

暑期到来，相信《蜀门Online》会为享受悠长假期的学生玩家们提供更多选择。P

上市游戏热报

■晶合实验室 沪城河

前言：本期笔者推荐《卡波拉格斗3》和《孤胆枪手2——重装上阵》。推荐《卡波拉格斗3》的原因，其实是因为本人对于这项武术运动发自内心的喜爱，尤其是看到《泰拳》中，在庙宇内与托尼贾对打的那一段，因此看到《卡波拉格斗3》忍不住跃跃欲试。而《孤胆枪手2——重装上阵》则属于招招见血，处处死人型的游戏，也是笔者强力推荐的作品。

战锤40000——战争黎明II（简体中文版）
Warhammer 40000: Dawn of War II

制作厂商	Relic
游戏发行	THQ
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年6月8日



推荐度：

游戏支持Games For Windows Live，并加入成就系统。在游戏里玩家控制一小队星际战士，面对整个银河系的危机———一场横扫数个行星的外星人入侵。战役继续沿袭了自黑暗十字军开始的模式，玩家将在以星球为界面的地图上选择任务。剧情仍然采用非线性的解构，玩家可以选择任务的先后完成顺序。

卡波拉格斗3
Capoeira Fighter 3

制作厂商	Spiritonin
游戏发行	Spiritonin
游戏类型	竞速
上市日期	2009年5月28日



推荐度：

虽然游戏表面上和一般格斗游戏的风格类似，不过你进入游戏后会发现游戏的感觉和你以前经历的格斗游戏完全不同，卡波拉格斗这种来源于非洲的古老武术有着自己独特的特色和技巧，你以前积累的格斗经验可能在这个游戏里完全行不通。游戏采用Flash技术开发，不过这并没有影响游戏的画面，游戏的2D画面非常细腻，角色动作也十分流畅，别具风味的装扮和动作都给人奇妙的感觉。尤其是游戏音乐，这种特别的打击乐给游戏增加了浓郁的巴西风情，游戏中招式的声效和角色的声音也很有特色，增加了格斗游戏的紧张与刺激。

孤胆枪手2——重装上阵
Alien Shooter 2: Reloaded

制作厂商	Gaijin Entertainment
游戏发行	Sigma-team
游戏类型	第三人称射击
上市日期	2009年6月4日



推荐度：

本作其实是《孤胆枪手2》原版游戏的修改版。开发商在发行AS2之后立马就开始着手制作了本款游戏，其中采纳了不少玩家的建议，进行了多处修改。相比于原先的《孤胆枪手2》，本作中将完整版安装文件从1GB缩减至300MB，角色的参数升级也进行了简化。游戏增加了2个新的任务关卡，整个游戏共有17关，本作还增加了新的个人射击模式：Gun Stand，你将使用强有力的军用装备去消灭成群结对涌出的敌人。

指挥官
Officers

在游戏中，玩家将扮演前线军团指挥官的角色，在刚进入游戏时玩家将从排长做起，但是玩家一开始并不能操纵每一个作战单位。游戏中的军队都各自有一套作战指令系统和军阶系统，随着游戏的进行，你将会有机会获得升迁以操作更多部队。游戏中有超过350种地面部队，以及大约60种不同的空军部队。游戏主要以陆战为主，每个阵营都有大量的步兵团、炮兵、装甲部队、工程部队，当然负责海域防卫的海军以及空中安全防卫的空军也是不可少的。

制作厂商	3A Games
游戏发行	Tri Synergy
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年6月2日



推荐度：

脑力训练之川岛博士
Brain Exercise with Dr. Kawashima

本作是川岛博士的全新脑力训练游戏，利用科学的试题测试和刺激你的大脑，还可以按照日常训练来评估你的大脑年龄。游戏有全新的36个小游戏测试项目和3个不同的训练课程，在本作中，你甚至可以选择熊猫当助手。



制作厂商	Namco Tales Studio Ltd.
游戏发行	Namco Bandai Games
游戏类型	益智
上市日期	2009年5月28日

推荐度：75

经典老爷车赛
Classic Car Racing

本作收集了20世纪40年代到60年代的经典老爷车型。虽然就速度与激情上来说与“极品”系列或GTA系列无法比较，但游戏中，你可以挑选驾驶老爷车的选手外型，与不同的美女帅哥们一起驰骋在海边，也是一种不错的复古体验。



制作厂商	505 games
游戏发行	1C
游戏类型	竞速
上市日期	2009年6月2日

推荐度：80

沃尔沃锦标赛
Volvo: The Game

瑞典沃尔沃汽车公司为了宣传自己的汽车品牌，专门授权开发了本作。这款游戏作为免费游戏只为推广沃尔沃的新车品牌——S60概念车，这可算是游戏与传统行业的一次完美合作。游戏画面精美，车辆的外观以及互动效果都十分细腻，即使连地上的刹车痕迹都遵循了实际车辆的物理流线制作。



制作厂商	SimBin
游戏发行	SimBin
游戏类型	竞速
上市日期	2009年6月1日

推荐度：75

福尔摩斯与开膛手杰克
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

游戏背景设定在1888年的伦敦东区，当地发生了一连串令人毛骨悚然的犯行，每次都留下一个遭解剖、血淋淋的女性尸体。福尔摩斯决定投身这个案件中，在肮脏的小巷中不断的寻求线索，寻找出凶手背后的动机与真实的身份。如果英文过关，这其实是一个不错的冒险解谜游戏，尤其对于福尔摩斯迷来说更是不容错过。



制作厂商	Frogwares
游戏发行	Focus Home Interactive
游戏类型	冒险
上市日期	2009年6月2日

推荐度：75

战火
Warfare

玩家在游戏中可以藉由新型的军事装备来进行搜索与战斗，在拟真的游戏环境，例如一片荒漠中进行战斗，玩家可以选择合适的军队来进行一项项任务，并藉由占领对手的车辆、武器或是建筑来降低对方的士气，以便赢取胜利。



制作厂商	MiST land
游戏发行	Game Factory Interactive Ltd.
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年6月2日

推荐度：80

武装突袭 II
ARMA II

《武装突袭 II》是一款融入了大量车辆与飞行器的战术射击游戏，玩家也可以指挥电脑控制的小队成员，从而给游戏加入了实时战术的元素，新引入的高阶指挥系统允许玩家通过地图指挥多个小队。



制作厂商	Bohemia
游戏发行	505 Games
游戏类型	射击
上市日期	2009年6月12日

推荐度：80

三角洲特种部队——极限版2
Delta Force Xtreme 2

如果把游戏放到2004年，可以说是一款画面极为精致的游戏，但以2009年的眼光看待这款本应该5年前发售的游戏就另当别论了。本作实际是将《联合行动》的引擎进行改良，套在《三角洲特种部队》上形成的一部新作，如果你希望以怀旧的心情去体验最好画质的《三角洲特种部队》，那么可以尝试一下。



制作厂商	NovaLogic
游戏发行	NovaLogic.
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年6月8日

推荐度：75

4×4悍马
4×4 Hummer

玩家可以驾驶一系列通用汽车公司的越野车来挑战令人兴奋的地方，包括美国亚利桑那州西北部科罗拉多河的深谷、乌克兰西南部的克里米亚半岛、埃及和冰岛等地。这些强壮的家伙没有什么地方去不了的，关键就在于你的操作了。



制作厂商	Avalon Style Entertainment
游戏发行	1C Company
游戏类型	竞速
上市日期	2009年6月8日

推荐度：75

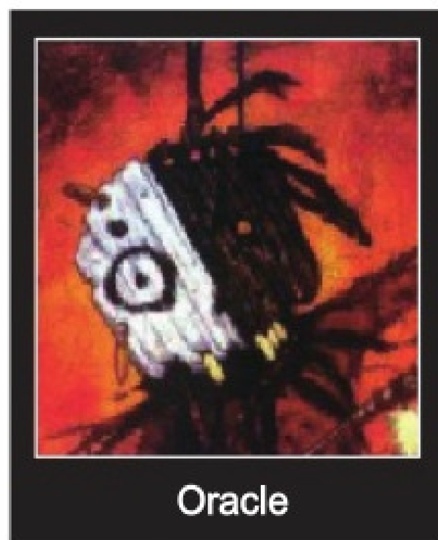
"改变"（Change）
——游戏、玩家与媒体的这些年

■策划 本刊编辑部
执笔 Jump Oracle 生铁

编者按：改变（Change），这个词是奥巴马在2008年的竞选纲要和口号，他用这个词赢得了美国选民的心。当然，用"改变"作为这篇专题文章的标题，并不是要号召各位"评游析道"的读者选我去做什么……"大软"已经迎来了她的300期，在这些年里，大软从黑白变成了全彩，从一月一期变成了一月三期；我们的读者有的离开，又有新的加入；我们的游戏从单机红极一时，到网游独霸天下。这些都是简单的，已经发生的，人人都能看到的"改变"。但有没有我们已经看到了，却没有仔细去想过的"改变"呢？这些"改变"又意味着什么呢？这篇专题，聚焦在我们的游戏本身、游戏玩家和游戏媒体这三个方面的一些"改变"上，Jump、Oracle和生铁，是我觉得非常适合从三个角度分别来探讨这个话题的作者。在分派任务时，我在猜想他们会说些什么，也很期待他们会说些什么，但当我收齐三位作者的稿件之后，我意外地发现，这篇专题居然隐隐给人以一种"恶毒"的感觉。

怎么会"恶毒"？姑且让我这么解释：平面媒体的文章在表达观点时，通常是比较含蓄而温和的，如果你在一段话中狠狠地表达了某个肯定会引发不同见解的观点，那不妨在其他段落中说上几句话找补回来，调剂调剂。因为杂志的读者们是无条件的受众，在阅读杂志时不像在论坛看帖，看到不同意的观点可以在下面回帖反驳。因此，杂志文章的作者通常会尽量保持中立和温和的论述。但在下面的专题中可以看到，作者在行文时并没有给自己或者读者留下多少余地，而是比较彻底地表达了自己的观点。在不偏激的前提下，其实我并不反对这样的做法，所以既然将他们的文字付诸在专题里，我也不打算在本文之前再标注"本文仅代表作者个人观点"的文字。和从前一样，如果有读者有自己的不同看法，欢迎给"评游析道"来信，这里接纳各式各样的"作者个人观点"。

"改变"之玩家篇——素质与代沟


Oracle

10年足够改变很多东西，对于时刻紧跟技术脚步的游戏来说，变化尤为明显。它的直接受众——玩家，变化也可想而知。如果把九种艺术形式的爱好者找出来观察一下，最后一种艺术的爱好者肯定是变化最大的。10年前的电影和音乐史怎样？现在有多大进化？但10年前的游戏是怎样的？对比一下现在，我们会看到：游戏发展太快，可它的玩家并没有跟上这种脚步，玩家缺乏一个平滑的进步曲线，于是出现新老两种玩家。对各种时期游戏的不同理解，让新老玩家泾渭分明，一条代沟俨然就要出现。

"坚持"的老玩家

可以想见，从那个时代走过来的玩家（老玩家们都知道是哪个时代），多少会有些遗憾。因为目前的游戏业并没有按照当初他们憧憬的那样发展，在游戏性和艺术性上取得长足进步，继而具有深厚的文化底蕴。对于很多老玩家来说，新游戏对他们不再有吸引力，而他们喜欢的游戏类型又在逐年消失，这无疑很让人沮丧。但当年对于游戏的热爱又让他们保留着对游戏的执著，弃之可惜，食之却无味，是目前老玩家群体一个很普遍的现象。

没人去想深刻原因会是什么，表面理由倒是一大堆，比如常见的"生活压力增大让人不得不放弃游戏"。我经常去TLF论坛，这里的游戏版聚集了大批元老级玩家，他们是国内最早接触电脑游戏的那一批玩家，对于PC游戏个个都有足够的资历。这里秩序井然，气氛和睦，很少像XX网和XXX论坛那样出现不成熟或过激的言论。但同时，这里也显得没有激情，游戏综合区日发帖量很难过百。可当一个"整个TLF都在慢慢衰落了"的帖子出现时，很多人都表示了极大兴趣，纷纷在后面跟帖。每个帖子的内容大同小异，均在表达一个意思：年龄增长，社会压力太大，加之现在的游戏无论从复杂度和体积上都让人望而生畏，实在是心有余而力不足。

这些人一边抱怨着，发着牢骚，一边又天天上游戏区看帖子，看到有人求助会热心地提供帮助（即便这样，帖子仍然很少）。有很多人甚至已经很久不碰游戏，但仍然对最新的单机游戏保持着关注。这样的玩家一直在增加，已经成为一种老玩家的独特现象。剩下还在玩的，几乎可以用"坚持"来形容。比如前不久我在群里看到有一个资深玩家发出这样的感慨："不知不觉我也是工作三年了，只是不知道再过三年还能不能坚持玩游戏"。

可能类似的言论大家已经见怪不怪，这听起来比较悲哀。游戏作为一种娱乐产品，我们玩了十几年，居然最后要用到"坚持"这个词。而且我觉得，一旦要用"坚持"来形容，那势必是坚持不下去的。

你"坚持"过没？

老玩家的尴尬

因何导致这种现象，生活压力算一个原因，不过并非像大部分人所想的那样占主导因素。年龄也算一个原因，但你小时候爱好过那么多东西，长大还不是一一把他们抛弃，为何游戏就放不下？这说明游戏又不同于小时候的玩物，它并非会随着玩家年龄的增长而失去光泽。我们对新游戏力不从心，抛去一些现实因素，还有一个重要原因——游戏发展太快，但玩家并没有跟上这种进化步伐，当玩家意识中的游戏形态与现有游戏形态差距越来越大，你会发现，虽然你仍然喜欢游戏，但你喜欢的游戏却离你越来越远。

我们的游戏太不成熟了，虽然就如同音乐的各种流派一样，游戏也有着各种分类，但这些类型一点都不稳定。一些类型消失了，比如清版动作过关，纵版射击游戏；另一些游戏正在消失，比如战棋、策略游戏，纯正的解谜游戏。RPG的日子也很不好过，曾经有人预言：再过10年，这世上只有两家公司在做RPG，一家是暴雪，另一家是史克威尔。虽然后来Bioware的崛起让这个类型的颓势有所改观，但整体仍不容乐观。如果你的游戏资历大于10年，那么你很有可能会发现自己喜欢的游戏类型已经越来越少，而你无能为力。对于国内很多RPG爱好者


来自生活的压力让老玩家们经常提到"坚持"二字


Bioware的崛起让RPG这个类型的颓势有所改观



这个年代的“怀古厨”不在少数

而言，后来的作品都无法给他们“仙剑”初代那样的感动。对于一部分SLG爱好者而言，他们会发现：后来的游戏在画面上进步了，可在策略性上却止步不前。

这样的事情很常见，因为你喜欢一款游戏，可它会变，可能续作就不是你喜欢的那样了。以前的游戏很不成熟，尚处在对其他艺术形式的模仿阶段，你喜欢的可能恰恰是它对其他艺术模仿的那一部分，比如剧情。可随着游戏的发展，对于其他艺术的模仿部分会逐渐弱化——我知道这时很多人会提到《使命召唤4》，是啊，出色的电影化让这款游戏取得了空前的成功，可为什么只有这一部作品成功了？当游戏开始走出自己的道路，一些老玩家就不乐意了，他们会说现在的游戏没以前内涵了（笑，似乎之前讨论过这个话题）。

这让我想起日本有一类玩家叫怀古厨，这些人只玩SFC时代之前的游戏，对于新出的游戏嗤之以鼻，声光效果对于他们仿佛还不如一幅幅点阵画面吸引力大。他们并非没钱买最新的主机，但往往买了之后玩上几个小时便扔到一边，继续进行他们的怀旧之旅。从某种意义上，我们的一些老玩家和怀古厨是差不多的，虽然生活没有离开游戏，但总是想着以前的“黄金时代”，抱着一些过去的观念不放，并拿来衡量现在的游戏。你让他彻底放弃游戏吧，他还不舍，可真正要玩的时候却总觉得很累。在这种前提下，说出“坚持”是理所当然的。

新玩家的诞生

倘若游戏一直按照单机的方式按部就班地发展下去，并逐渐有了自己的文化，可以和其他艺术形式一样，输出价值观，产生影响力，那么老玩家们也许会逐渐接受这种游戏形式。就如同Wii刚出来的时候不少传统玩家对其嗤之以鼻，后来Wii势不可挡，一些游戏也的确要用到那种特殊的控制方式才能体现出自己的精髓，之前表示不看好的玩家也购入了这台健身机。那个时代我们有《辐射》《异域镇魂曲》《仙剑奇侠传》这些艺术品，可现在却没有对应艺术价值的游戏，新的表现方式尚在摸索之中，但肯定不是随便3D化就行的，套用以前的方式更不靠谱，现在出一款RPG，充满大段深刻到神叨叨的对白，谁能接受？但如果现在的游戏能够以新的方式阐述自己的艺术性，相信他们终究会被老玩家所接受，目前这个看似浮躁混乱的阶段只是过渡。



互联网可以提供一个相对平等的言论环境，每个人都有话语权。于是一些偏激的言论就出现了

不幸的是，这个进程被网游打断了。

网游将“游戏就是一个玩物”的一面发挥得淋漓尽致。文化？那是什么东西？可以当饭吃么？能够创造利润吗？网游使得游戏在国内社会有了更高的地位——经济地位，却没有输出任何文化。这时肯定有人会说：“你错了，《魔兽世界》就有着深厚的文化底蕴。”是啊，WoW真有文化，但我觉得这种文化是人家老外的事情，具体到咱们国内，当一名圣骑士都被人叫做奶妈的时候，什么狗屁文化都歇菜了。

网游让游戏的知名度上升，让这种娱乐方式逐渐成为主流，于是带来了大量的新玩家。这些新玩家没有经历过那段原始时代，他们从小生活在比较优越的环境，娱乐方式并非只有游戏一种，因此对游戏有着和老玩家不同的理解。有不同理解是好事啊，但问题是，咱们的特点是人一多，问题就来。一些新玩家的功利心太强，破坏了游戏的平衡，一些本来架构极不合理的游戏也得以长存。有时候你不知道这是游戏开发商的责任，还是游戏玩家的责任，又或者他们是互相依存的关系。我们目前相对畸形的游戏环境就像一张温床，诞生了无数匪夷所思的问题，其中包括最为显著的玩家素质问题。



当一名圣骑士都会被叫做“奶妈”的时候，什么狗屁文化都歇菜了

素质问题

如果你经常去一些知名游戏门户网站或论坛，你会在每篇文章后面看到无数让人愤慨的评论。你会问，怎么还会有这种人啊？久而久之，这就很容易给人一种“现在的玩家素质普遍不高”的印象。

我相信大部分玩家还是很理智的，能够明辨是非，知道什么该做什么不该做。那为什么现在的玩家会给人以浮躁甚至肤浅的印象呢？我们的玩家在增多，可我们不得不一次又一次地验证那个悲哀的定律——人越多素质越低。这似乎是人类的特性，在这一点我们还不如蜜蜂或者蚂蚁，人家是集体有智慧，咱们是群体无素质，因为林子大了什么鸟都会

有。可如果放在以前，这些特殊个体不会造成太大影响。但在如今，互联网的发达让这一切糟糕得无以复加。

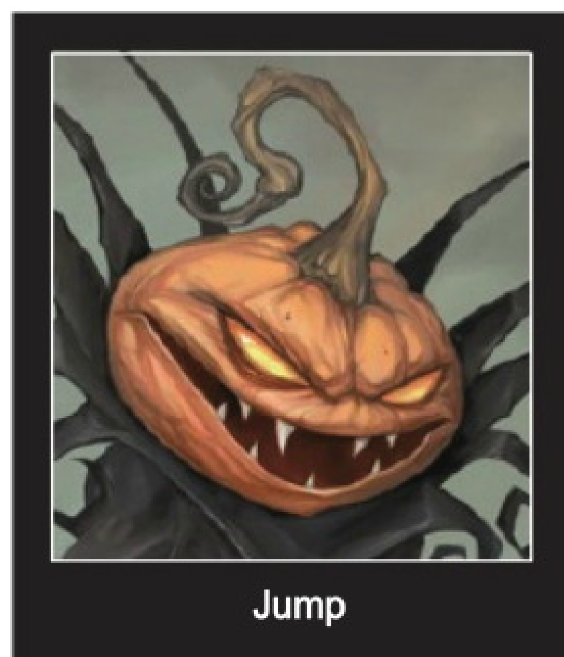
互联网对于人的影响在于话语权的改变，如果放在以前，一位玩家有了不成熟的偏激思想，这种思想只是他自己的，很难影响到更多的人。其实这些偏激的观点一直都存在，只是他们很难有话语权将自己的观点表达出来。但后来互联网打破了这一局限，人们发现，互联网可以提供一个相对平等的言论环境，每个人都有话语权。于是一些偏激的言论就出现了。有句话说得好，一颗老鼠屎坏了一锅汤，人们对糟糕事物的印象总是远远大于对于美好事物的回忆。就如同人们往往只能看到少数90后非主流，更加少数90后脑残，而看不到大部分90后的好一样。少量的玩家有着各种各样的嗜好，比如视盗版为荣正版为耻。盲目崇拜某家公司的游戏。经常会因为争论两款游戏到底孰好孰坏而上升到人身攻击。玩了某款游戏后感到不爽不仅要“怒删”，还要更加愤怒地发一个帖子表示一下自己的不满。诸如此类，不计其数。更加不幸的是，一个人越不成熟，越不理智，他就越喜欢发表意见。与此同时，由于“劣币驱逐良币”一些逐渐成熟的玩家开始淡出这些纷争，尽管他们能够理智地分析问题，却很少发表意见。因为他们知道，这些问题是越说越浑的。于是在论坛上，尤其在一些人气火爆的论坛，很容易出现几个素质低下的玩家在那里乱喷，而有素质的人冷眼旁观的现象。我从以前的从来不看评论到现在喜欢研究各种评论，因为我发现每篇文章后面的评论都能显示出现在那些喜欢发表言论的玩家在想着些什么。每当有一件全部玩家都可以参与讨论的事件发生，大家的第一反应总是很偏激的，典型的例子就是WoW的国内代理权易主事件。偶尔会有很中肯的评论出现，但很少，通常发这种评论的人会很快受不了这种氛围，失望而去。


明明我们的玩家大部分都是理智的，可表现出来的却都是不理智的情绪……这能怪谁去？

明明我们的玩家大部分都是理智的，可表现出来的却都是不理智的情绪……这能怪谁去？怪互联网太发达？单纯地谴责某一类群体是毫无作用的，这种现状恐怕在很长一段时间内都难以改变，不仅游戏玩家有这样的现象，同样的现象在其他领域也一样存在。因为现有的言论机制在越来越大的上网人群面前已经不再适用。除非出现更有效率的言论机制，能让理智的玩家畅所欲言，让偏激的玩家无话可说。否则，我们只能一直无奈下去。

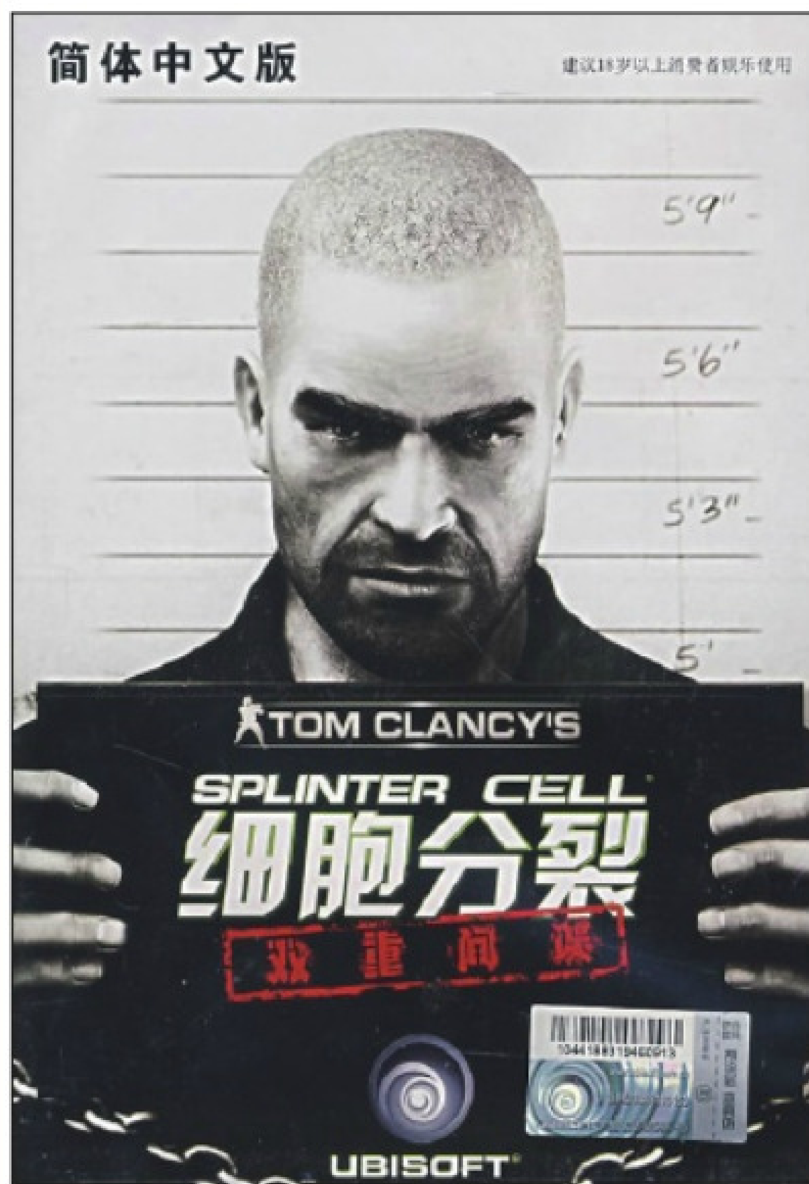
如果用游戏来做一下对比，我们会发现：以前互联网刚兴起那会，人们渴望交流，于是有了BBS——我们渴望和别的玩家一起游戏，于是有了网游。后来网民越来越多了，论坛的垃圾信息太多，有用的总是很少，而且每个人都在发表自己的看法，这些看法就把你的意见给淹没了。于是诞生了更有针对性的Blog——随着一个服务器的玩家越来越多，我们深深感觉到自己的游戏体验正在被别的玩家破坏，比如各种抢怪、恶意PK，这时副本就诞生了。再后来，也就是现在，SNS游戏出现了，让各种阶层无时无刻不在进行着互动，这时我们已经普遍进入“需你时代”，游戏与网络最终走到了一条路上。然而这条路，却不是当初玩家们希望的那条路。

“改变”之游戏篇——更尴尬、更功利、更山寨


Jump

在中国这片热土上，电子游戏的存在一直是一种尴尬。从蛮荒时期的智力开发、电脑学习机到妖魔化时期的电子海洛因，再到翻案时期用过的电子竞技这种不靠谱的提法，直到网络游戏的洪流不可逆转席卷全国，游戏产业的经济效应才终于得到了认同。当然，仅仅是产业经济效益得到了认同，网络游戏在政策扶持下不断扩张的同时伴随着的是一直未曾停歇的价值观争议。网络游戏沉迷的负面报道屡见报端，治疗网瘾的呼声不绝于耳，主流文化圈层始终无法用宽容与平和的态度来正视游戏这个已经不再新鲜的电子玩物。游戏在国内便一直处于如此的尴尬地位，受众广泛却始终被另眼相看，产业发达却一直处于舆论弱势。对于游戏来说，中国也一直是块尴尬的土地。看似人口众多受众广泛的市场中蕴藏着商机无限，但“玩物丧志”的主流价值观，暧昧不明的政策指向，不曾停歇的媒体指责和负面报道，高昂的发行成本和可怕的盗版率加在一起，这块庞大的市场也只能是一块尴尬的市场。

在这样的尴尬下，我们见证了多年来游戏在中国的一次次的改变；而在中国游戏业这些年的改变之中，蕴藏的也正是一次次的尴尬。



2006年《细胞分裂——双重间谍》面世时，曾经有不少报道说这是一款“国人制作”的游戏

从国产游戏到山寨网游的尴尬

不说网游的话，“国产游戏”这个提法在近些年似乎有些消亡趋势。2006年《细胞分裂——双重间谍》面世时，曾经有不少报道说这是一款“国人制作”的游戏。当然，说“国人制作”而不是“国产游戏”，是因为跟着计划书亦步亦趋地做分包怎么也算不上原创，更谈不上国产自制。简单地解释，就是外国人的游戏，中国人在打工。仔细一想，“国产游戏”这个名词虽然诞生至今不过十数个年头，但差不多已经算是一个过时了的死词，不流行了。这些年头口口声声叫得响亮的名词已经变成了“山寨网游”。

回头翻翻国产游戏的陈年旧账，相比现今功利性十足的量产山寨网游，那些年里的国产游戏尚处在一个寻找方向和自我定位的时段。1997年春天，史克威尔推出了会卖掉900万套的《最终幻想Ⅶ》，西山居鼓捣出的是国产武侠游戏《剑侠情缘》，这样横向比较下来的差距一目了然。同样是1997年，在惊世骇俗的《血狮》之后尚洋接着立项开发《烈火文明》，号称要做国人第一部3D RPG，但30多人的制作团队中，美工几乎没人会用3D MAX，程序没人做过即时3D演算。要知道，国产游戏在起跑线上至少落后了世界主流一个世代，如此巨大的差距不是热情和精神能弥补的。

游戏制作的差距无非体现在技术积累和创意积累，比起曲折的闭门造车从头做起，模仿显然是一条做出“看上去差距不大的作品”的捷径。成功的模仿者如目标软件，显然深谙其中的道理。早期的《铁甲风暴》是款很酷的模仿作品，但背景显然选得不够好，发生在比火星还远的阿尔尼亚行星上的机器人大战自然激不起玩家的热情。《傲世三国》和《秦殇》之所以能达到国产单机游戏目前为止的最高成就，在E3展出并且打入了欧美主流市场，无非是因为这两款游戏在作为出色的模仿者之余夹带了具有中国文化的背景，对国内玩家有足够的民族文化认同感，对外也能满足异域文化猎奇需求。模仿之余夹带私货的制作理念自此萌芽并发扬光大，也许业界没有这种提法，但这种游戏模式模仿名作，游戏背景里塞民族文化的模式其实也就是日后“山寨模式”的雏形。

目标软件算是顿悟山寨模式比较早的厂商，但山寨模式并没有带来国产单机游戏的蓬勃兴起，而是引领山寨网游的汪洋迅猛吞没了整个国内游戏界。相比起无技术、无资金、无市场的三无国产单机游戏，山寨网游的优势实在太过明显。首先，有了生存才能谈持续发展，在盗版率居高不下的中国，妄想依靠正版游戏的销售回本大概得仰仗奇迹发生，而网游收费模式带来的却是持续不断的利润，谁都会眼红。其次，比起多平台多背景琳琅满目不知从何抄起的单机游戏，网络游戏每次浪潮中要模仿的目标都十分明确：韩国人做什么，我们就抄什么，如果韩国人抄暴雪，那我们就直接抄暴雪去。《传奇》换个壳就成了历史网游巨献开卖，《魔兽世界》变个脸就冠以奇幻武侠巨著登台。这不，信手拈来。

所以说国产游戏这些年来的发展就像是一场新时代背景下的新洋务运动，“中学为体，西学为用”这条充满智慧的祖训在山寨精神上体现得淋漓尽致。山寨目标明确，量产机器轰鸣，何愁产业不兴？根据新闻出版总署的说法，2008年中国网游收入已经超过了180亿元人民币，这个放眼全球都已然是航空母舰级的市场规模背后隐藏的却是数据无法说明的尴尬：用着别人的引擎别人的创意别人的技术，装着似是而非的本土文化的山寨网游，虽然在国际主流市场几乎没有竞争力，但好在本土市场却足够庞大。除了做做外包，中国游戏这个名词从来没有和国际级的优秀作品挂上过钩，也从未真正进入过欧美和日本这种游戏一线市场的视野之中。国内网游市场天天嚷嚷着运营为王，不管是月卡点卡还是免费运营，其实这层内涵说穿了还是圈钱为王。山寨网游巨头们纷纷忙着在国内乃至东南亚之类的三线市场圈钱，数钱数到手抽筋，哪里顾得上关心其他。从国产游戏到山寨网游的这些年来，中国的游戏和世界一流的差距也许从来没有缩小过。


《秦殇》在作为出色的模仿者之余夹带了具有中国文化的背景


韩国人做什么，我们就抄什么，如果韩国人抄暴雪，那我们就直接抄暴雪去

电子竞技的尴尬

国人对待舶来品的态度似乎向来都不太宽容，但电子游戏进入国门之后由于偏见所承受的争议之剧烈却也是罕见的。游戏本是玩物，但玩物的身份却让游戏在国内寸步难行。玩物丧志的观念在中国根深蒂固，而电子游戏作为玩物而言又有些魅力



电子竞技不是电子游戏吗？电子竞技是电子游戏吗？

过头。玩物本无过，但在主流价值观看来，过分吸引人的玩物却是一种“恶”，这是一个让人啼笑皆非的悖论。当然，那个年代的游戏产业尚显稚嫩，以至于“电子海洛因”的大帽扣过来的时候游戏圈一点反抗的余地都没有，哪像现在，掌握着网络话语权的各家门户网站背后还靠着网络游戏维持收入呢。

电子游戏必须要好玩的，这个事实没法子修正；好玩的电子玩物便是罪大恶极的电子海洛因，这个主流价值观的定义在当时看起来也没法子在短期内被修正。如果可以给游戏“正名”，也就不至于被贴上电子海洛因的标签然后一棍子打死。

所谓正名，其实就是去忽悠主流，让他们相信游戏并不是玩物。当然，这会极大发挥电子游戏所能带来经济效应的优势，却是对游戏本质的掩饰和篡改，所以也只能忽悠下那些不懂游戏只懂得报道和吸收游戏负面新闻的人。所谓正名，其实质上是否定游戏作为玩物的存在，而使用一些其他的能够被主流所接受的定义，好让电子游戏能够在中国尴尬地活下去。

电子竞技的提法是所有国内为电子游戏正名的尝试中最接近成功的。电子竞技不光是写进了体育总局的运动项目清单里，成为了官方认可的体育运动项目，更是借着全球竞技游戏大流行的东风举办了几次全国性的比赛。一时间，原本属于政策打击边缘的网吧纷纷冠以“电子竞技俱乐部”的名头重获新生，各地涌现出的游戏战队纷纷宣布职业化，要知道，这些所谓的职业战队大部分都是没有资金来源的。主流电视台开办了电竞栏目，“中国电子竞技国家队”参加“电子竞技奥林匹克”获得奖牌的消息也在国家媒体进行了播报。随后，多项国际性电竞项目来到中国举办比赛，场面火爆得连赞助商也笑得合不拢嘴，电子竞技作为朝阳产业得到了越来越多主流人士的认同。看起来，用电子竞技给游戏正名的想法相当成功，当然，也相当功利。

然而，电子竞技还没见到正名运动胜利的那一天就停步不前了。从当初的如火如荼到现今的呈现衰退，电子竞技也没经历过什么大风大浪，纯粹是自然衰老。这里面蕴含着两层意思，本质的一层是电子游戏本身还没有资格成为一项体育运动，电子竞技这提法本身就有问题；外延的一层则是因为竞技游戏不够好玩也不够赚钱，自然响应者越来越少。关于前一点，这电子竞技不光体现不了人类的体育精神，反而多少带有那么一点反体育的意思在里面。在不懂的人看来，电子竞技无非也就是几个年轻人坐在那儿一动不动狂点鼠标外带把键盘按得劈啪作响，和体育运动的感觉一点关系都扯不上。更尴尬的是，即使把电子竞技和棋类运动相比较，电子游戏既没有棋类运动数百年沉淀下来的稳定规则，也无法如棋类运动般在文化上上升到智者对弈的高度。试想如“魔兽”这样有代表性的电子竞技项目，它的规则不是由一个官方团体来管理，却是操纵在一家游戏公司手中——暴雪的几次补丁发布，就可以导致战术风格的几次改变，以及选手成绩的几次起伏。如此这般，自然难以承受体育项目的名头。同时电子竞技本身也是问题不断，项目混乱，规则缺陷，选手断层，受众缩水，知名电竞大赛死的死，苟活的也不过成了游戏厂商和硬件厂商的宣传平台，处处看赞助商的眼色谨慎行事了。

游戏是用来玩的，对战只是获得乐趣的一种途径，竞技游戏本身既没有公平完善到成为一项体育运动的高度，也没有产生如同一项真正的体育运动那样的社会价值，连是否具备通常意义上的观赏性也值得怀疑。其实只要稍微的追根溯源就不难发现，电子竞技立项的背景并不是因为电子游戏能够作为一项体育运动在主流价值观中获得认同，而是因为在电子竞技发达地区，如近邻韩国，这个新兴产业带来了大量的商业产值。在逐利的经济社会，产值才是决定了产业话语权的关键。眼见着电子竞技产业产值堪忧，政策和资金也都全部没了踪迹，这和真正的体育项目的待遇差了太多。要知道许多体育项目本身不创造任何产值，却也是有着不间断的政策扶持着发展的。厂商只需要寻找新的盈利项目，政府只需要寻找新的产值增长点，电子竞技高速膨胀又急速衰退产生的真正受害者是那些耗费了青春的电竞玩家和选手，这些渴望实现自我价值，将竞技游戏当作一门值得奋斗的事业来努力的年轻人也许到最后都没有意识到，电子竞技不过是一门生意——这可真是尴尬。

其实尴尬多了，大家也就习惯了。网游的尴尬也好，电子竞技的尴尬也好，国内游戏这些年来一边变化着一边尴尬着，形式变来变去，本质一点没变：无论这些年游戏的形式怎么“改变”，但在主流价值观中，游戏作为“玩物”的存在仍然是不被接受的。网游产业发达了，产业话语权强势了，但舆论攻击却是从来没有停止过，游戏文化更是无从谈起的空话。总归到底，只要电子游戏作为玩物无法被主流们平和而宽容的接受，那么其在国内的尴尬历程就还将延续下去。

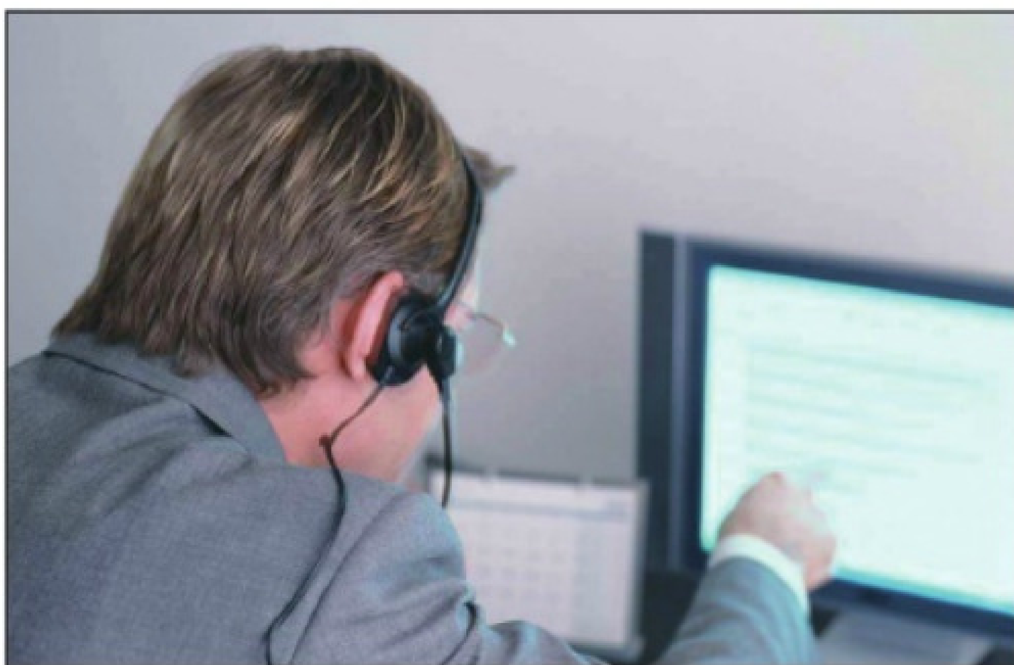

在逐利的经济社会，产值才是决定产业话语权的关键

“改变”之媒体——从“大软”说起


生铁

10年来，我身处于IT媒体行业，亲历了它风起云涌的并且是加速度的改变。以《大众软件》为例，100期、200期和300期。从第1期到100期，用了整整6年时间，而从100期到200期则只用了4年时间，而转眼间，300期杂志已经出版完毕。

谈到改变的话题，有很多头绪可以说。但总体而言，对我个人来说，媒体的发展史就是信息资源的发展史。什么叫媒体？媒体就是信息传播的载体、介质。我在IT媒体任职的这10年来，恰好是信息传播发生划时代转变的一个时期。1995年《大众软件》创刊时，在整个IT和游戏领域的信息资源，对于广大的电脑爱好者而言，还几乎是一片空白。对于刊物里择取的有限信息，读者往往反复观看，无论是一款游戏的攻略，还是一款新的显卡介绍，对于不曾拥有它们的读者而言，阅读与它们有关的这些文章，似乎也成了一种望梅止渴。现在人们不可想象的是，在1995年到2000年之间，当时的IT媒体（无论杂志还是报纸）都会推出半年合订本或全年合订本，而购买者趋之若鹜。这在今天的读者看来有点不可思议。一年前的旧文章，谁还要看？不都过时了？但对于那时的读者而言——无论是整个软件行业、硬件行业还是游戏行业，它的发展速度都似乎没有那么快。针对当时的消费水平和电脑价格，一年前的消息和应用常识往往正好是对读者当下的电脑应用最有帮助的。而困扰电脑用户的种种软件、硬件问题，也很有可能在合订本中找到解决方案。可以这么说，合订本充当了那个时代电脑用户的谷歌或者“百度知道”。合订本这一出版形式，在2000年之后的两三年内渐渐销声匿迹。在我1999年担任记者工作时，平面媒体还如日中天，是人们获取最重要信息的来源。即使是杂志这样制作周期和印刷周期比较长的媒体，其新闻栏目的内容对于普通读者而言，仍然是获取外界信息的重要途径。而同时，从1998年开始，互联网开始迅速进入人们的视野。一场新媒体革命也在风暴般地展开。新浪、搜狐、网易为代表的门户网站从那个时期崛起，当我2001年去美国《洛杉矶时报》报社参观时，它还是美国最重要的媒体之一，而在去年，这家成立于1881年、美国仅有的几家销路在百万份以上的大报，已经在网络媒体的冲击下风光不在，两次宣布裁员，并将该报页数减少14%。报纸所强调的快捷、大信息量恰恰是网络媒体的优势所在。


一本优秀杂志的编辑、记者的平均素质，是高于网络媒体的



各种合订本曾经相当受读者欢迎

同样作为平媒，杂志的新闻栏目也受到了一定冲击。在网络媒体刚刚兴起时，网站编辑的办公室里，往往几台有线电视同时开着，一旦世界各地有了什么新的事件发生，就可以立刻在网站里宣布。报纸所争夺的以“天”为基本计量单位的信息资源，被网站以每一秒、每一分钟的争夺所取代。但在这样的时代背景下，优秀杂志的生存空间反而得到一定程度的提升。杂志报道的专业性、人文性、严谨性以及强调深度专题报道的特点，是网络媒体暂时无法取代的。又由于杂志的这些特点，使它所追求的媒体人才的特点与网络媒体有所不同。一本优秀杂志的编辑、记者的平均素质，是高于网络媒体的。《大众软件》就是个范例，它作为IT/游戏的综合刊，在这个变革的时代中所前瞻性地走出的每一步，本身就可以说明这个问题。1999年，为了提升信息的传播速度，由月刊改为半月刊，同时又成立了独立的记者部门以强调深度的专题报道。这些都是我所见证的这十几年来迅速变革中的媒体发展的大背景。


《洛杉矶时报》这家曾经销路在百万份以上的大报，亦在网络媒体的冲击下风光不再

实际上，杂志自身的发展史，也就是IT/游戏媒体的发展史的一个缩影。回忆起杂志1995年创刊时，那时的杂志很单薄，正文只有60页。后来正文增加为80页，第三年增加了16页插页，杂志由骑马钉改为胶钉，这样它看起来厚实了许多。到2000年时，杂志单期页码增为128页，彩页增为20页，2002年，《大众软件》正式改为全彩印刷，总页码192页，价格保持不变。这从



1997年EA推出的简体中文版《模拟城市2000》中，其中有一种建筑的名称为“大众软件大厦”

一个侧面体现出，读者对信息的需求量是不断扩大的，同时对于信息的质量要求也不断提高。早在1996年，杂志开通了它的第一个电子邮箱，并曾尝试进行当时的网络MUD游戏的开发。想一想，在那个时代，可能我们的很多读者还在上小学吧。在那一年，《漫谈BBS》成为了当年最受读者欢迎的文章，这也清楚地证明了当时网络发展的大势所趋。不过，在那个时代，新浪、网易、搜狐这些名字还远未为人所知。

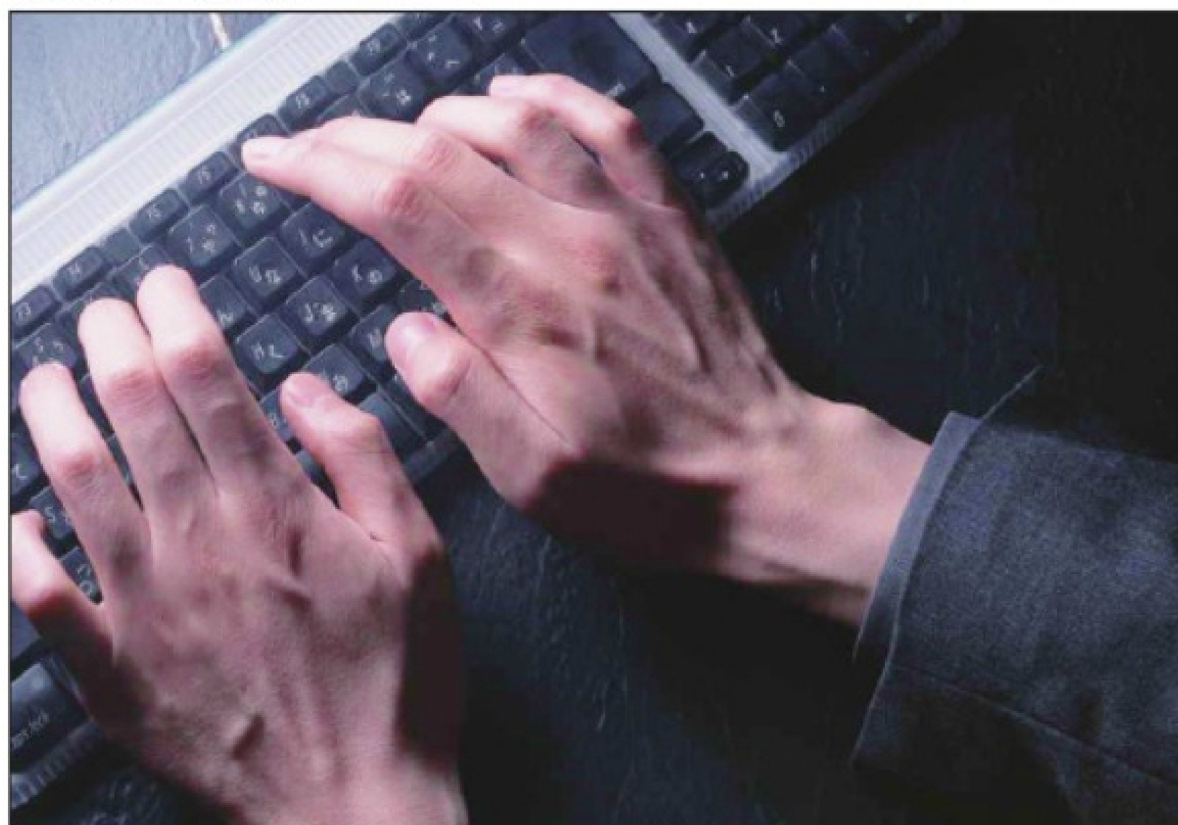
当媒体传播信息资源时，它自己也成为被传播的品牌。1997年EA推出的简体中文版《模拟城市2000》中，其中有一种建筑的名称为“大众软件大厦”。可见杂志当年的影响力。而同一年，互联网开始进一步走进寻常百姓家。值得一提的是，由于当时互联网还远没有现在这样发达，1.5兆容量的软盘还没退出它的历史舞台，所以光盘仍然是重要的信息承载体。这一年里，刊物将杂志配套软盘改为配套光盘，同时为顺应光盘多媒体时代的到来，在应用部分推出了新的子栏目“缤纷长廊”，专门介绍世界各国推出的优秀多媒体光盘。

1998年，杂志推出了自己的第一个网站，它包括新闻首页、读者活动和论坛等元素。随着IT产业的发展，IT综合刊物也要随时思考如何将自身的发展与产业的发展保持同步。电脑的使用，再也不是简单的“应用”和“娱乐”可概括的了。栏目在媒体的发展中也进一步得到调整，“实用知识”更名为“实用软件”，这象征着杂志内容的进一步细化。“百花园”和“问诊台”更名为“应用心得”和“问题交流”，这样的名字更为直观，也显得专业了。同样，杂志娱乐部分增加了“游戏试炼场”，它是现在“前线地带”栏目中“游戏试炼场”的前身。而“游戏畅谈”，则是介于现在的“龙门茶社”和游戏应用心得之间的栏目。到1999年杂志还每月推出双CD的多媒体刊物《大众软件CD》。在CD刊中，读者可以找到当期杂志介绍的免费软件、升级补丁，得到信息的同时就立刻可以将之转化为实用的工具——这一切努力都是为了增大媒体信息量所做的努力。在栏目方面，应用部分介绍多媒体光盘的栏目“缤纷长廊”栏目被取消。光盘媒体作为一种传播介质，它很快被网络的强大力量所击败。这时网络已迅速普及，信息的获取更为方便快捷，多媒体光盘的时代已结束。娱乐部分，增加了“中国游戏报道”。这一时期，国产游戏开发和代理行业开始进入一个蓬勃发展的阶段。“中国游戏报道”正是为此而设立的。聚焦中国游戏市场，为读者介绍每一款在国内上市的游戏，以及业内的精彩新闻，它也就是现在“晶合通讯”的前身。总之，可以说，每一年杂志都在进行积极的探索，以迎合媒体行业的快速变化。2003年，随着网络游戏在国内的兴起，杂志开辟了“在线争锋”这个栏目，并在2005年根据电子竞技的逐渐成熟，将原本“在线争锋”当中的“极限竞技”子栏目拿出形成独立的核心栏目之一。为了迎合网络游戏市场的发展，探索平面媒体与网络游戏的结合点，杂志增加了网络游戏的点卡、游戏海报以及其他一些附赠品，这使杂志的附加值增加了不少，也是杂志对读者的一种回报。编辑部还策划并推出了“游戏娃娃”这样的真人组合秀，这是杂志试图与网络游戏行业更为紧密结合、使网络游戏玩家重新关注起平面媒体的一次有益而积极的尝试。另外，针对数码产品占据IT市场的主导情况，杂志还开辟了“数字码头”这样一个全新的栏目。这些都是紧跟行业的发展，从读者的需求出发所作出的调整。现在，杂志由半月刊改为旬刊，进一步细分栏目，并在保证原有读者群阅读习惯的前提下，扩展了游戏行业报道的广度与深度。

回首这些年来自己亲历的媒体业发展，真的是感触非常深。10年前认为经典的文章，现在看来，似乎无论从写作手法还是文章的分析深度上，都变得有些粗陋了。而现在对新记者、新编辑百般要求还觉得不满意的文章，对于过去的杂志而言，却似乎并不差。这恰恰证明了行业在发展，媒体自己也在随着行业的发展不断成熟。这对编辑、记者的素质要求也更高了。在媒体竞争日新月异的今天，深度和新鲜的视角都是最重要的。事实上，媒体的本质不就是“发展”二字么？但是在另一方面，做了10年的职业也难免有使人灰心的一面。最初我们探讨中国单机游戏产业复兴的话题，最终也没能实现，单机游戏的开发和代理到今天仍是一片几乎空白的市场。而对网络游戏所引发的种种问题的关注与探究，也没能最终使这些问题得到有效的解决。这也使我们觉得，媒体是有力量的，但它的力量不在于快速的改变，而在于深入人心的一点一滴的改变。不能对媒体抱有急于求成的要求。



当年被认为经典的文章，现在看来，似乎无论从写作手法还是文章的分析深度上，都变得有些粗陋了


媒体是有力量的，但它的力量不在于快速的改变，而在于深入人心的一点一滴的改变

附录：让我们漫话未来



轻量化与大众化的游戏未来

1.与类SNS网络社区联动的社交游戏将会成为业界发展的重要方向

无论是在国内还是在国外，SNS网络已经充分显现了其威力，网络社交已经成为了一项新的潮流。国内用户熟悉的，以“抢车位”“好友贩卖”为代表的SNS网络中的Web游戏便是社交游戏的雏形。网络社交游戏是游戏网络化进一步发展的产物，许多业界大厂已经开始了相关领域的尝试，比如索尼的Game3.0概念，将虚拟社区与PSN整合起来，再比如微软将Xbox 360主机上的玩家Avatar与Facebook/Twitter账户联动，从而将原本定位游戏对战的Xbox Live进化为一个巨大的SNS网络。可预见的是，在不久的未来，更加多样化并且更具商业价值的社交游戏将会随着网络社交业务的继续发展而出现，并且打破现有的网络游戏格局。

2.低操作门槛的客厅聚会类游戏将会继续流行，并将改写游戏业界的版图

任天堂的Wii主机重新定义了游戏主机的客厅娱乐概念，即使是对游戏没有任何了解的用户也可以成为Wii主机的潜在玩家。Wii主机已经成为了一种超越游戏机本身的文化现象，也阐述了多人同乐和低娱乐门槛的才是游戏这种新兴娱乐方式赢得大众主流认同的正确途径。除了任天堂的Wii主机以及体感游戏，音乐表演游戏（《吉他英雄》《摇滚乐队》）也是客厅聚会游戏思路下的产物，而且该思路下的游戏类型还在增加（比如索尼的Sing Star和盛大的《巨星》这类KTV游戏）。游戏人群的扩大和轻量级的客厅游戏增长有着相互推动的作用，这也是游戏业界继续发展的方向之一。当然，新类型客厅聚会类游戏的兴起与传统游戏并不矛盾，低门槛的同乐型游戏和聚会型游戏将占领客厅，而核心玩家向的传统游戏则将更多地向书房迁移，也许在不久的将来，游戏娱乐将会分化出客厅娱乐和书房娱乐两个不同概念。

3.微软的新生计划（Project Natal）会引领游戏业界下一次的革命。

不久前的E3 2009游戏大展上，微软展示了蓄谋已久的全身体感及语音控制解决方案“新生计划”（Project Natal）。从表面上看，这是微软向目前由任天堂所把持的客厅体感娱乐领域进军的信号，但显然新生计划比简单的体感游戏更具深意。就目前看来，动作感应和语音控制结合的控制方式将是现存人机操作方式的良好补充，而长远来看，这是人机交互工具从有到无进化的第一步。对于游戏而言，新生计划所展现的既包括了对传统游戏操作改进和深化的方向，也提供了不借助任何设备进行游戏娱乐的思路，使得进行游戏不再有任何的操作门槛。如果新生计划能够顺利进行，那么势必将颠覆现有的游戏娱乐观念。



低操作门槛的客厅聚会类游戏将会继续流行，并将改写游戏业界的版图



微软的新生计划（Project Natal）会引领游戏业界下一次的革命吗？

总结一下，我对游戏未来改变的展望是：游戏方式社交化、游戏娱乐轻量化、玩家群体大众化。

如果梦境可以选择，你是否愿意醒来？



让我们略过枯燥无趣的技术细节，直接跳至未来的某个年代——我相信，如果摩尔定律持续奏效，这个年代不会太远。此刻游戏的真实性到达了前所未有的高度，这个高度与现实持平。在很多展望未来的文章里，我们把这个时代称为“插管时代”。这时的游戏终端可能是一根插管，一个头盔，或者两片电极，无论它是什么，它可以为我们带来最真实的游戏体验。你在这玩意所营造出来的虚拟世界里，就如同在梦境一般真实——我们姑且称其为“织梦者”。这是无数游戏玩家都憧憬的一个时代，包括我自己。我曾经一厢情愿地认为，这个时代会到来的，只是时间问题。运气好的话，有生之年也能看到。等这个时代到来，我一定……

等等！我不得不给自己泼上一盆冷水，从幻想中醒来——这个时代真的会到来么？

我们忽略了一个至关重要的问题。这个问题不在于技术，而在于：游戏作为一种娱乐产品，它所提供给人的成就感与满足感必须要小于现实带给他的同类感觉，否则会产生很严重的社会问题。

游戏作为第九艺术，与前八种最大的区别就在于它的互动性，由此带来的代入感和成就感是其他艺术形式无法比拟的。也正因为如此，当游戏所构建的虚拟世界越来越接近真实世界，给人的感受越来越真实，它带给人们的成就感也会随之增加，当这种成就感增加到一定程度，接近甚至超过了现实，社会问题就出来



未来的游戏终端可能是一根插管，一个头盔，或者两片电极，无论它是什么，它可以为我们带来最真实的游戏体验

了。这样的例子并非只发生在未来，现代早有类似的悲剧发生。总有一些意志力不太强的玩家，试图在网络游戏里弥补现实的落差，这时游戏给他的满足感就会大于现实，之后会朝怎样的方向发展，想必每个人都很清楚。

这时有人会说，你举的是极端的例子，我自制力很强，不会出现这种问题。是的，现在当然不会，对于大部分人而言，游戏只是消遣品，现实生活中有着无数比游戏更具诱惑力的东西。那是因为受技术所限，游戏给人的代入感还是太差。只有个别玩家的代入感超乎常人，通常结果就是沉迷。于是我们看到，现实中的失败者，在游戏里呼风唤雨，这似乎是个例，只能存在于某些主流媒体的报道中。


如果梦境可以选择，你是否愿意醒来？

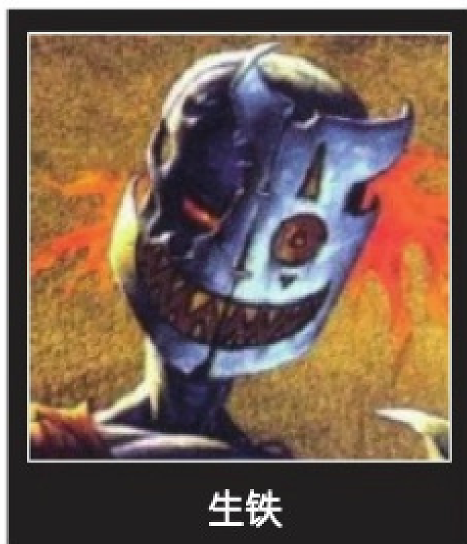
但是，如果技术持续发展下去呢？你能保证自己有足够的意志力，来抗拒来自游戏世界几乎与真实无异的诱惑？你会发现，你可以体验到现实根本无法给你的东西，时刻有美女相伴，光环笼罩。选择权在于你，而不在于那个名叫“命运”的玩意。你可以选择喜欢的游戏类型，创造你自己的命运。

看起来这只是虚幻的感觉，退出游戏便一无所有。可人一辈子不就图一种感觉么，想要出人头地，想要造福人类的感觉迫使你努力学习、认真工作，而社会价值只是追求感觉过程的附属产物。那么，现在你可以直接得到这种感觉了，哪怕是游戏，你会退出？

我想，除非社会生产力也会在游戏里得到发展，否则“插管时代”所面对的，恐怕不只是技术瓶颈。也许它会遭到全世界各个国家有关部门的极力阻挠，又或者它被发明出来，但作为一种终极娱乐方式，它被严格控制，只有当一个人为社会做出足够的贡献时，才会拿到相应的“织梦点数”，来限时体验属于自己的终极梦想。

这是最折中的办法，人生如戏，人生也如游戏。

“让我们来交流沟通”的媒体未来


生铁

有统计数字表明，2008年中国传媒产业的总产值超过6000亿元。传媒产业发展环境逐步优化、平面媒体政策相对宽松、科技含量不断提高；另一方面，中国传媒的市场化改革的进程在明显加快，而且国家的有关政策也开始松动，由原来的严格控制到现在的限制性进入。在这种情况下，媒体对“人”的要求也不断提高。这10年来，我经历了很多故事，结识了很多非常有个性的同事与朋友。对我而言，人才是构成媒体个性的最重要的因素。媒体未来会怎样发展，作为一个媒体人，也并不能都看得很清晰。电视、广播、报刊、广告及网络媒体都在新的时期找到了自己新的发展之路，虽然短期来看有此消彼长的趋势，但长期而言，它们都将找到适合自己的生存发展之路。

正如我们在本文一开始所提出的媒体定义：媒体就是信息传播的载体、介质。所以，媒体业未来如何发展，取决于“载体”的改变。平面媒体的载体是纸张，网络媒体的载体是电脑、手机等移动设备，电视的载体是电视机……它们各自有各自的优势。举例来说，广告商特别是网游企业，目前比较青睐网络媒体的广告投放。因为网络媒体广告可以直接监控其投放效果，它可以监控在一个网络媒体上投放的广告，有多少人点开了这个广告，又有多少人因点开这个广告而浏览了游戏的官网，又有多少人通过点开这个广告而在游戏中注册。但这只是网络媒体的一个优点之一。同样的，广播、电视、平面媒体也各有各自的优势。平媒纸质印刷带给人的精美感受、对于眼睛的舒适程度，是不会在短期内改变的。虽然我相信有一天传统纸张将像竹简那样退出历史舞台，但这种情况绝不会在短短几十年里出现。

而未来IT媒体的发展，与无线网络应用及移动设备的发展是密不可分的。如果有一天，可随身携带的、可折叠的电子报纸能够普及，那么，面临改变的将不仅是平媒、网媒和电视媒体，整个传统的出版行业都将是一个新的挑战。如果我能赶上那一天的到来，作为一个过时的传统媒体人，也会很享受地接受这种新的媒体世界带给我的享受。我知道那时我所喜欢的杂志仍然还会在。

最后我要说的是，媒体实际上比我所论述的范围要广泛得多。论坛、RSS、FaceBook、即时通讯软件，作为不同的信息交流的载体，它们所能起到的媒体作用更为贴近人心。在带来一些信息垃圾的情况下，它们也使未来的媒体不再是“我告诉你发生了什么”而变成“我们来交流沟通一下发生了什么吧”。这种改变的影响是深远的，再过一个10年，我相信媒体的改变仍将是令人惊讶的。P


未来IT媒体的发展，与无线网络应用及移动设备的发展是密不可分的

编者按：2009年，全球电子竞技领域无限萎靡。2008年金融危机的余波尚未平复，世界经济依然在谷底，于是这就成了电子竞技领域萧条萎缩的“原因”。俱乐部完蛋了，赛事倒了，于是拖欠的薪水和奖金也就成了镜花水月。在不到半年的时间里，原先全力支持电子竞技的各大主要赞助厂商抽身而退，许多原本兴盛一时的赛事，转眼就没了。为什么？似乎金融危机是这一切的罪魁祸首，可事实到底怎样呢？剩下的赛事，又是怎么活下来的呢？

豪门不再，盛宴远离

——略说2009电子竞技赛事

■北京 两把宣花大爷

（本文仅代表作者观点）

做比赛还是做活动——本质决定现象

在电子竞技最兴盛的年代，大大小小的赛事不胜枚举，优秀选手层出不穷，让所有参与者“乃大兴奋”。但是除了传统三大赛事之外，其他比赛无不是“昙花一现”，这当中的“一现”，有仅仅举办一届的，也有举办两三届的，不过最终都消失了。诚然，一项比赛需要赞助商的加入、运营商的执行、政府的支持、媒体的传播，也需要选手的参与。这五个部分缺一不可，应该是严谨而有序的组成部分。但是，现在仅仅因为赞助商的退出，就导致比赛的消亡，然后被诸多评论家“唱衰”，这样的观点未免言过其实。赛事的本质到底是什么，我相信很多人，包括从业者，在对待比赛的理解上，仍然是存在问题的。

先让我们看看目前存在的主要赛事的性质吧，首先是WCG。在雅虎知识堂的相关页面，给予了比较详细的解释：“WCG全称World Cyber Games，即世界电子竞技大赛，于2000年在韩国创立。其从一开始就得到了韩国政府极力支持。在2003年WCG世界总决赛上，时任汉城市长的李明博（现韩国总统）出席了当时赛事的开幕式，并在闭幕式与韩国选手进行了对决表演。

WCG旨在于建立E—Sports理念，即全球性的电子竞技奥运盛会。全世界的玩家通过参加WCG的对抗共同体验游戏所带来的刺激与惊险，同时公平的竞技给各国选手创造了为国争光的机会。

WCG的图标含有四种颜色（红、绿、黄、蓝），代表着它的基本概念，WCG全球化为人们提供了更多的娱乐并且显示了WCG的持续发展。黑色背景象征‘世界竞技’是无限的。WCG意味着世界上的年轻人正共同分享他们的梦想和喜悦，也促进了竞技比赛的多元化交流和发展。”

我们可以看到，尽管三星作为WCG的最大赞助方，通过WCG的世界参与性和广泛传播性宣传自己的产品和品牌，但WCG已经脱胎于单纯的推广活动，变成了专业性极强的比赛。电子竞技比赛一开始是软硬件厂商的推广平台，但竞技概念的植入，决定了比赛绝对不是一项推广活动。在传统体育赛事中，运营方希望借助赛事的宣传和影响性获得的盈利性效果，也许并不适用于当前的电子竞技比赛，但这是最终大趋势。区别在于，赛事是否盈利，与赛事的成熟度和当时外界环境有着密切关系。当产业链的每个环节都具备了盈利条件，才能催生出盈利的结果。而这些成熟的外部条件，与电子竞技赛事目前所处的环境有着很大差别。

相比之下，已经死掉的CPL则更像是一个“活动”。雅虎知识堂相关页面有着非常详细的描述：“……最初CPL在北美成功举办首场赛事以后，受到玩家热烈的欢迎，就在此时，它得到最大的是硬件厂商的支持。像英特尔，对CPL的运行模式表示了极大兴趣。第一人称射击游戏的发展，对硬件的功能提高有了很大促进，各个硬件厂商对此表示了极大的支持……”

CPL是一个纯商业运作的电子竞技组织，并没有太多的政府支持，给予最多支持的是IT硬件厂商，以及当时软件水平处于顶峰的ID Software。其主打游戏《QUAKE Ⅲ》对硬件的苛刻要求引发了技术更新的浪潮，因此游戏和硬件的交互发展，通过竞技游戏的平台得以实现，并且在全世界游戏爱好者（不是玩家，因为当时的游戏并不是低龄和小众的代名词）



IEF是政府监管下的电子竞技比赛



IEF的前身是CKCG

当中得到了相当强烈的普及。由此来看，CPL因为推广游戏和硬件而扩大了自身的影响，并且从丰厚的赞助以及媒体宣传中获得了可观的回报——这和推广活动的表现非常相像。笔者忍不住几乎想这样定义：CPL就是软件和硬件厂商用于推广自身产品和品牌的“比赛性质活动”。当时CPL的赢利点在哪里？电视转播分红？不可能；衍生产品销售？不可能；门票收入？更加不可能。剩下的可能，那就是赞助商给钱了……

我们再来看看已经消亡的Kode5和2009年东山再起的IEST。前者，是曾经的升技公司牵头主办，后者是联想主办，但无论升技也好，联想也罢，其最终目的是效仿三星举办WCG，通过比赛活动推广自己的产品和品牌。如果从性质来看，比赛运营方更像一个活动推广执行团队，而不是专业的赛事组委会——很明显，外部环境的限制在那里摆着呢，难以想象，“有这样一批人，不计报酬去举办并执行一项电子竞技的世界大型比赛，最后完成赢利的最终目的”，这纯粹就是扯淡。但更要命的是，在中国，林林总总的承办方，都是冲着赢利而非“监督和管理”去的……









左图：IEST是联想自办比赛，但规格很高
中上图：好的比赛，组织方很重要
中下图：WCG在中国不用推广也有人气
右上图：奖金及时兑现，比赛才能有质量

让职业选手欣慰的是，经济危机并没有让IEST 2009在奖金额度上缩水。联想保持了IEST的高贵身价，维持一贯高额奖金的传统。如“魔兽3”项目，和2007年一样，冠军可以获得16万人民币的奖励。大公司和那些零敲碎打的“支持方”“赞助方”不一样，出于自身整体形象考虑，不会不兑现奖金。从这个层面上看，就算只是个推广执行团队，也比浑水摸鱼的“组委会”“执委会”强得多。这些某某会之类的组织，有哪个是得到相关法律法规承认，具备注册资格，达到世界或者国家承认的执行标准和执行力鉴定的？没有。连产业和行业尚且不是，没有相关条例和法规进行规范的领域，所有“比赛”注定只是一个活动。WCG归根到底，是韩国的比赛，韩国电子竞技产业成熟度极高，因此WCG在相关环境下称为比赛，那就是很正常的了。

电竞赛事合理吗？——目前的存在

电子竞技赛事合理吗？答案是当然合理。不是说存在即合理，应该是成熟即合理。德国的ESL联赛就是非常合理的赛事，而且是联赛制赛事。和赛会制的WCG刚好是两个正面教材。除此之外，韩国的星际联赛也是合理赛事。还有中韩两国联合举办的IEF国际数字娱乐嘉年华，这是由中韩两国相关政府部门共同支持的电子竞技比赛。

2003年7月，中国国家主席胡锦涛与当时的韩国总统卢武铉共同签署《联合声明》，要进一步扩大教育、体育、新闻等领域和友好团体、青少年以及两国友好城市之间的交流。2004年5月13日，中韩两国政府签署了《青少年交流协议》，在这样的国家合作背景下，中国共青团中央和韩国观光文化部精诚合作，在中国14部委的支持下举办了CKCG2005和IEF2006，IEF由此作为中韩文化交流活动当中的固定组成部分，一直延续下来。







左上图：IEF的香港代表队，他们是不用担心黑幕的
左下图：想办成世界级的比赛，先要有世界级的素质
右上图：选手现在已经是在为生存而战了



你觉得Kode5有人气吗？

对于当时的CKCG，中韩两国的官方均有着很高的期待和附加值：“CKCG2005作为中韩文化交流的重要组成部分，以‘携手互联青春世界’为主题，得到了中韩两国政府的鼎力支持。由时任共青团中央第一书记周强、韩国国会议员李光宰担任联合委员长，由共青团中央和韩国文化观光部共同支持，由中国青少年网络协会、韩国E-Sports协会、韩国K&C、中青网具体承办，由中国中央外宣办、司法部、新闻出版总署以及韩国议政研究中心作为强大后援。”

既然师出有名，那么比赛就不仅仅是“交流推广活动”的简单层面了。而且在媒体传播和活动组织上，都开始走正规流程。当时的CKCG2005涵盖中韩电子竞技大赛、中韩数字文化展示、数字形象代言人选拔、数字互动嘉年华等多项主题，得到了韩国知名企业PANTECH（泛泰手机）、SK Telecom（SK电信）、HYUNDRI（现代汽车）和可口可乐等企业全力赞助，近年来首次由韩国电视台全程直播，中央电

视台、中央人民广播电台、新浪网全程协作。给这项比赛冠以"数字娱乐文化盛会"的头衔，实在不为过。

根据笔者从团中央相关人士得到的消息，IEF在韩国一直按照正规国家级文化交流活动的级别，流程极为严谨有序，就算是赞助商买单，在两国合作当中也能相应地获得政策倾斜和各种形式的回报，这比单纯从活动方面获得的盈利要大得多。试想想，张娜拉、李贞贤这些一线艺人都能为IEF踊跃歌舞，难道他们承载的只是"收入"两个字而已吗？并不是这样的。比赛或者活动，都只是一个平台。但前提在于，这个平台要真的结实，真的可信，真的值得期待。

除了一顶大帽子，IEF也好，WCG也罢，都有着韩国国内的电子竞技产业，以及相关的产业支持。相比起来，中国这些民间"比赛"性质的推广活动，真的算了……所以，要想比赛合理，先看参与者是否合理。就好比金属项链，有一个环坏了，那就串不起来了。

说到这里，不得不提到关于近期的"各种资本迫不及待的从电子竞技这个毫无规范可言的幼稚行业里抽离"说法，实在就是自欺欺人，电子竞技根本就没有形成行业规模，哪来"各种资本"这一说？既然是推广活动，那就只是主办方（这所谓的"资本"是个什么概念，笔者到现在都没弄清楚）投入希望达到扩大传播效果的最终目的，仅此而已。都不叫行业，也不知何来的市场、资源和资本。

诸神之战还是生存之战——写在最后

比赛是少了很多，但是能活下来的，不管其性质如何，但至少给了为这个体育项目奉献热情和智慧的选手们一个发光的空间。我们还有Sky、TED和THOOO，欧洲还有Mouz、Grubby、Fnatic、SK和Wicked，韩国还有Moon、Remind、Fov和Soccer，这些积极向上的选手不知疲倦地战斗在电子竞技的第一线，就算是为了生存，也值得我们这些拥趸尊敬和爱戴。他们不仅为了收入，也为了未知的明天，在聚光灯和比赛大舞台的光环之下，生存的战斗，也就被赋予了更多的含义。这些其实才是我们所需要的。

金融危机让厂商的推广投入减少了，于是比赛也就减少了。在这个领域里，不合理的竭泽而渔、杀鸡取卵，早已经司空见惯，没有监管机构和舆论监督，那么，只能依靠主办方的自我素质。像联想、华硕这样的公司，还是多一点好。至少在执行流程上，他们出于自我利益的保护，会限制得无比严格，让参与者和欣赏者们有一个快乐的过程。

在行将结束这篇文章的时候，我希望用一则用语非常官方化的"旧新闻"，来作为鼓励电子竞技比赛不断完善的祝福语：

2008年12月5日，由IEF国际数字娱乐嘉年华中国执行委员会主办，武汉市委外办、东湖新技术开发区管理委员会和武汉市招商局承办的中韩投资说明会暨经贸合作洽谈会在光谷华美达大酒店举行。韩国国会议员南景弼、李华泳、韩秉道、高熙善，MBCGAME社长张根馥、SKT常务李亨熙、现代IT专务崔崇元，武汉市人民政府市长助理万勇、武汉市人民政府副秘书长杨国成出席了洽谈会。

会上，武汉市招商局、东湖开发区管委会、武汉经济技术开发区管委会相关领导先后向韩方代表介绍了武汉市的投资环境，中国光谷创意产业基地与韩国文化交流院、韩国游戏产业振兴院和韩国电子竞技协会进行了经验交流。双方在游戏产业服务外包、开展电子竞技活动、交流行业发展经验、扩大合作交流等方面探讨合作前景并签署了合作意向。

本次洽谈会吸引了包括韩国三星、SK、现代汽车、现代IT以及MBCGAME等一批知名企业，所涉及的领域包括室外主题公园、机械装备、汽车零配件等。合作所涉及金额高达1500亿元人民币，在目前世界经济进入寒冬的严峻形势下，武汉与韩国项目投资的合作，无疑使双方达到双赢。这也意味着武汉成为中国电子竞技和数字竞技运动的中心。在与韩国投资方建立合作关系之后，中国武汉市又与韩国水原、太白两市建立友好合作关系。此次友好交流与合作，对武汉城市圈两型社会建设以及武汉化工新城、装备制造业、高新技术产业、现代服务业等重大产业项目的建设具有重要意义。P



联想请来了世界上最优秀的选手



IFE告诉你如何吸引电视媒体



政府政策倾斜下的比赛，基本有保证


三星可以通过WCG成功宣传自己



这才是产业应该具有的元素

超世纪战警——突袭黑暗雅典娜

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

■辽宁 枫红一刀流

精品 总评 8.1

制作	Starbreeze Studios
发行	Atari
类型	动作射击
语种	英文

文化包容性	7.6
上手精通	8.5
画面	8.5
音效	8.3
创新	8.0
剧情	7.3

操作键位

移动：W、S、A、D
跳跃：空格
潜行：C
走/跑：Shift
倾斜模式：V
超能眼：Q
手电：G
任务笔记：J/Tab
使用：E
射击：鼠标左键
瞄准：鼠标右键
格斗：F
填弹：R
选择武器：Z/鼠标滑轮
快速读档：F9
截图：F12

为什么要玩这款游戏

《超世纪战警——突袭黑暗雅典娜》融合了潜入、动作、射击、解谜等多种元素。主角雷迪克所要面对的敌人种类不多，只有普通兵、傀儡兵、机器蜘蛛和阿尔法机甲兵等几种。在面对士兵时，可采用潜行暗杀和射击两种方式清除，只要耐心观察敌人的行走路线，他们通常会走到某处驻足，使雷迪克有机会过去悄悄的下手。傀儡兵是比较有特色的敌人，他们没有自己的大脑和思维，只能由人类来操控，不论是戏弄还是操控他们都会很有成就感。机器蜘蛛和机甲兵也很有特点，需借助后期拿到的特种兵器才能解决他们。

电脑游戏《超世纪战警》系列（又译《星际传奇》）改编自范·迪塞尔（Vin Diesel）所主演的同名电影，本集《突袭黑暗雅典娜》剧情延承2004年的《逃离屠夫湾》，主角雷迪克的飞船被瑞瓦丝的海盗船——雅典娜号捕获，于是他在黑暗和阴影中与大量的士兵、傀儡兵以及大型机甲周旋，寻找脱离海盗船的方法，最后竟然流落到一颗殖民星球上，又不得不重返雅典娜号寻找逃生之路。此外在冒险旅程中还有很多的支线剧情，完成它们能够解锁成就并得到额外帮助。游戏中还有60张卡片的收集任务，拿到它们能解锁主菜单“额外内容”里的设计原画、视频等奖励内容。



RIDDICK 第1关 教学（Tutorial）

雷迪克从海滩醒来，跳上（空格键）码头的通道，在附近找到排污管道的入口，钻进去（C）眼前一片漆黑，使用超能眼（Q）能看清前面的事物，不过图像有些扭曲。在下水道遇到一个身负重伤的人（Jemes），得知他女儿被敌人抓走了，尽管安慰他一切会好起来，但他还是呜呼一声倒地不起，真是爱莫能助啊。

爬竖梯到上层通道，在石台上拿**卡片**（Bounty Card），收集它能解锁主菜单上的奖励内容，游戏中共有60个，按本攻略的提示仔细收集吧。左右各有一红一绿两道门，红色表示锁住，绿色表示可以通行。走右边的门遇到一名恶棍，在这里练习一下格斗技能，鼠标左键攻击，右键格挡，变换方位躲避敌人的攻击，近身使出组合三连击，很轻松便将他揍趴下了。

前面的门打不开，跳上墙角的箱子，攀住边沿左移，爬到上层平台。来到另一边，看到下面有名敌人，直接跳下去秒杀，不必担心瞄准问题，肯定会成功的。蹲下（C）将他的尸体拖到阴影里，随后一名傀儡兵走过来，潜行到背后杀掉。傀儡兵的枪和身体是连在一起的，只好将尸体一起抓起来，不久两名傀儡兵冲了出来，开枪射杀。往前在墙上找到一个装置，它是医疗站，需要放入药盒才能使用，墙角就有一个，拾起来用吧。


从前面的排污管道爬进建筑

往左爬竖梯，右边是一名背对的士兵，冲过去解决他抢到一支冲锋枪。穿过小巷看到前面庭院里有六名敌兵，远距离射击，受伤后可以退回来休息，可将损血的最后一格恢复，不过被整格打掉的是不能自动恢复的，只能用医疗站来补充。将所有敌人清除后，由最左边的门进入一条狭长的走廊，灯光渐渐暗熄……

RIDDICK 第2关 劫持（Hijacked）

货舱（Cargo Bay）

雷迪克的飞船被雅典娜号的机械手捕捉，船上的约翰（John）也被敌人发现带走，雷迪克趁机从女海盗瑞瓦丝（Revas）身上偷到一根发针，等他们离开后跳落机舱。接下来要潜入雅典娜号，跟随女海盗瑞瓦丝沿走廊过去，穿过消毒间来到十字路口。右侧的门是一道电梯安全门，在键盘上乱按一气打不开，立即躲到箱子后，不久一名傀儡兵跑过来调查，潜到身后格杀，然后用他的枪将窗户玻璃射碎，跳进去拿**卡片**。

由箱子爬上去，纵身攀住屋顶的轨道移过去，落身到上层平台。爬入通风管道听到女孩的啜泣声，循声过去和逃出牢房的小女孩林恩（Lynn）说话，她要雷迪克帮忙救出她的妈妈，并教他如何躲避傀儡士兵——当敌人头上的灯光变红时警觉降低，较容易躲避；当灯光变白则警觉提高，这时要小心了。

往右爬过去踢掉栅栏，抓住电梯井的横杆右移，这时发现两名敌人在搜寻林恩的踪迹，等他们离开后爬到走廊，对面的牢门旁贴有一张纸条，意思是别给小孩喂吃的。右边是一个医疗站，附近有药盒，由旁边的竖梯滑下去，沿走廊潜行过去，这时广播通报说有人侵入，所有单位的戒备等级提升。

躲到箱子后，等一名傀儡兵走过来，绕到背后杀掉，藏好尸体，再解决掉另一个。左转沿竖梯滑下去，利用横杆绕到电梯井对面，偷听到瑞瓦丝和光头男斯伯纳（Spinner）的对话，他们打算把约翰送回屠夫湾，卖个高价，同时还计划如何猎取雷迪克的项上人头，换取更多赏金。


光头男斯伯纳


由这里解决掉敌人拿到双手弯刀

接下来要潜入监狱寻找出路，由电梯井跳到底层，打开闪烁光芒的舱门解决掉里面的士兵，拾取新武器双手弯刀。由屋子出去来到货舱的控制室，爬梯子到顶部了望一下，再由左门出去准备穿过货舱。这座黑暗的大厅里共有八名傀儡兵，观察他们各自的巡逻路线逐个暗杀，即使被发现也应尽快格杀，不要让敌人鸣枪报警。在中间的储存罐附近有药盒，进入对面的房间，电视屏幕出现瑞瓦丝的视频通报，要手下打起精神，提防混入雅典娜号的“老鼠”，谁能抓到就能得到大笔赏金。

房间里有个医疗站，受伤的话用它恢复一下生命。穿过对面的门，用墙边的按钮接通一道机关桥，过桥后用控制台启动起重机，将一只货箱落到下层，然后沿竖梯爬到下面，右转沿起重机的吊臂走过去，跳到下层货舱。这里共有七名傀儡兵，先解决右边的四名，再穿过箱子的空隙到左边，有一名傀儡兵在中央高台上巡逻，不要被他发现，利用暗影解决掉附近的两名敌兵，顺道在货舱里搜索一下，分别能找到药盒和**卡片**。由平台右侧的箱子爬到去，解决掉最后一名士兵。正中的门锁住，由右边的箱子爬上去（E），钻进通风道。

RIDDICK 第3关 援助（Assistance）

牢房舱（Cell Block）

穿过通风道来到牢房舱，无视空中闪过的飞行机器人，走到通道末端将栅格拿掉，来到维修室的平台，直接跳下去秒杀一名士兵。往前到控制室，里面有三名士兵，他们身上没有枪械，利用房间四周的隐秘通道接近他们，全部近身格杀，搜索尸体拿到球棒和密码卡，在离开前注意搜索四周通道，里面有药盒和一张**卡片**。

控制室里有四道门，分别通往货舱维修室（Cargo Deck Maintemance）、职员寝室（Berthing area）、牢房（Cell Block 12B）、通讯站（Comm Station）和飞船机库（Hangar Bay）。用中央的控制台打开牢房大门，到牢房走廊，利用中间的控制台开启两侧的第一道牢门，先到右侧第三间牢房找达柯（Dacher）谈话，他说有办法逃离这里，不过得找到开启通风道舱门的工具（Vent Tool）。再与左侧第五间牢房里的席尔曼（Silverman）谈话，她就是小女孩林恩的母亲，她由于担心女儿安危而变得狂燥异常。安慰她一番后，她表示可以帮忙制作一件通风道工具，不过需要螺丝刀和一些零件。再和左侧第三间牢房里的杰勒（Jaylor）谈话，他说手里有螺丝刀，不过得替他报仇才肯交出来，雷迪克得前往职员寝室解决掉曾出卖他的马格（Margo）。别无它法，雷迪克只得返回控制室，用控制台打开通往职员寝室的大门……

RIDDICK 第4关 马格的金牙（Margo's Tooth）

职员寝室（Berthing Area）

穿过扫描检测室来到大厅，墙边有医疗站，往左到走廊末端拿**卡片**，然后换上双手弯刀，由右边的门到职员舱室。在里面要解决三名职员，先杀拿匕首的那个，再杀那个强悍的肌肉男，记得将匕首拾起来。清完敌人在桌上拿**卡片**，最好到大厅回下血，再到下间寝室。


用控制室的电脑开启通往职员寝室的门

马格见势不妙转身逃走，先解决掉室里的两个，然后追出去，马格招呼出来一个大块头，他非常凶悍，挨一下便掉一格血，因此要熟练利用反击的机会来打。将大块头打倒后，到走廊左侧的卫生间拿**卡片**和药盒，回血后跑到走廊末端，踢开通风道的栅格，钻进去爬竖梯到上层，继续爬，然后跳落房间。

接下来是与马格的决斗，马格手里拿着匕首，实力比不过刚才的大块头，将他打倒后取得他的金牙，从桌上拿**卡片**，在床上拿马格的密码卡。回到走廊，这里新刷出两名敌人，解决后穿过两间寝室返回大厅，这里也刷出一个，轻松干掉，按原路返回牢房区。

RIDDICK 第5关 通风道工具（Vent Tool）

回到牢房，将身上的金牙交给杰勒，这家伙是个十足的坏胚，满嘴污言秽语，把席尔曼和雷迪克都骂了个遍。雷迪克没与他计较什么，要来了工具箱密码便来到牢房门外，在终端上输入密码打开工具箱，拿到一把螺丝刀。接下来要去寻找需要的零件了，返回之前的维修室，用螺丝刀撬开地上的舱门，跳下去钻进通风道。

发电机舱（Alternator）

由通风道爬出来，跳下去解决掉一名傀儡兵，开枪打碎玻璃跳落到下方贴墙的一条狭窄通道上，注意不是正下方的那道天桥，跳错的话可以爬回来重跳。沿墙边的通道往右行进，发现一个探照灯沿竖轨移动，灯光投射在右侧墙壁上，下面的行动要准确而迅速，不能被探照灯照到，否则会暴露行踪被左侧士兵的冲锋枪扫射。

利用探照灯移开的间隙往前跳到下层平台，爬竖梯跳箱子，再利用箱后的通道躲避探照灯。等探照灯再次移开，转到另一边往上继续爬箱子，拿捏好时间，在探照灯回来之前找好避身处，等探照灯移开继续爬。爬到高处跳到对面平台，拿上边的**卡片**再钻进通风道，终于摆脱了探照灯的麻烦。


尾随在敌人身后伺机暗杀

由通风道爬竖梯上去，杀掉屋里走动的傀儡兵，将地上发光的栅板踢掉，把那名傀儡兵的尸体拖下去。穿行到另一边的房间，用尸体的枪打碎玻璃门。屋子里还有一个大型医疗站，将生命上限加至五格。

穿玻璃门到走廊，没走多远冲过来一名敌兵，用冷兵器解决掉他。沿阶梯到顶端进门，解决另一名士兵。左边楼梯末端的门是锁住的，楼梯下面有名维修人员，由地下的通道钻过去消灭他，从地上拾到电击枪，用它能使傀儡兵暂时失去战斗力。

此时楼梯末端的门打开了，从里走出一名敌兵，用电击枪麻掉他再近身解决。来到下一房间，这里共有四名傀儡兵，下层有一个，沿阴影摸到房间另一边解决，然后跑过去爬梯子到上层，依次解决掉两个，再开枪杀掉墙角平台的最后一

个，从中央的平台跳到墙角平台，出门到走廊。注意门左阴影里有通风道，里面有张卡片。潜行解决掉两名傀儡兵，上楼梯由一道大门进到一间大型仓库。

仓库里有盏移动的探照灯，趁它移开立即往右边跑，找掩体躲藏，跑到右边的电梯里到二层平台，探照灯也随着移了上来，同样避开它跑到左边的电梯里。升至三层往右跑，途中遭遇一名傀儡兵，用电击枪定身再近身解决。乘电梯升至四层，平台上有两名士兵，解决后往左进走廊，走廊末端有医疗站，回血后进右边的门。

由走廊末端缺口跳落到下面的升降梯平台，将上面的一名傀儡兵秒杀，从地上拾取工具零件，按动红钮启动升降梯，它会一路降落下去，雷迪克抱起傀儡兵开枪清除两侧平台的敌兵。降到底层，由升降梯出去走上管道，跳落到下面的天桥上，再攀上平台到走廊，由箱子爬进墙上的通风道，然后按原路返回牢房的控制室，杀两名傀儡兵。到牢房将螺丝刀和工具零件交给席尔曼，片刻工夫她便制成了通风道工具。再去找达柯谈话，他答应帮忙修理雷迪克的飞船，不过还需要找到手持数据终端（Data Pad）。

RIDDICK 第6关 手持数据终端（Data Pad）

职员寝室（Berthing Area）

手持数据终端在杀马格的职员寝室区域，返回这里发现灯光全部暗了下来，由于雷迪克光顾过这里一次，敌人已经处于警戒状态，布置了重兵把守。敌人身上都有手电筒，不过巧妙利用黑暗的便利也很容易清理。沿走廊右行，门口站着一名傀儡兵，用电击枪定住再杀，穿过第一间寝室，走廊里面也有一个，绕到身后解决，然后将他拖到第二间寝室门口，里有两名傀儡兵，开枪扫杀。



这里的路分别通往牢房和通讯站

离开寝室到走廊，前面有四名傀儡兵，先躲到左侧卫生间，趁两个傀儡兵经过时过去刺杀，剩下的两个再用尸体上的枪射杀。清完上楼梯，往右沿管道跑到末端，用通风道工具打开墙上闪光的舱门，沿通风管道爬过去。跳落房间里，附近有医疗站，推门来到漆黑的餐厅，里面有六名傀儡兵，最好是利用潜行通过这里，一旦被发现，可以先杀最近的，拖到墙角或墙边对抗。沿左墙绕过去，中途台阶上的餐桌有一张卡片。末端的门是锁住的，头顶有一道舱门闪烁光芒，表示那里是出口，由餐厅攀住墙上铁管左移，用工具打开舱门进通风道。

通讯站（Comm Station）

跳出通风道解决掉面前的敌兵，在附近的箱子上拿卡片，然后用他的枪引出右边通道的两个敌兵杀掉。这里的墙上有路标，左边的路通往牢房区（Cell Block 12B），右边的路通往通讯站（Comm Station），走右边到大厅。到右边一间小黑屋里拿卡片，然后穿过大厅继续走到通讯站。

房间里只有一名敌兵，摸至身后杀掉，在椅子上拿手持数据终端。在地上有一道竖井，里面有风扇不停地旋转着。屋子里还有马格的柜子，用之前找到的马格的密码卡打开它，从里面拿到一把霰弹枪。回到走廊直行到控制室，到牢房将手持数据终端交给达柯，他说能使通讯站的风扇停止转动，从那里可以进入雅典娜号的主甲板区域。

按原路返回到通讯站，用屋里的电脑终端和达柯对话，让他把竖井中的风扇关掉，然后由竖井跳落下去。

RIDDICK 第7关 飞船（The Ship）

主甲板（Maindecks）

一开始按E键跳下去秒杀两名聊天的敌兵，再潜行到另一侧杀第三个。这里是主甲板的通讯站，用电脑终端和达柯联系，他让雷迪克尽快赶到傀儡兵控制室，并交出一组通行密码，话还没说完瑞瓦丝挤进了频道，要雷迪克赶快投降，否则会很快抓到他，而后两人将一起度过一段“愉快”的时光。

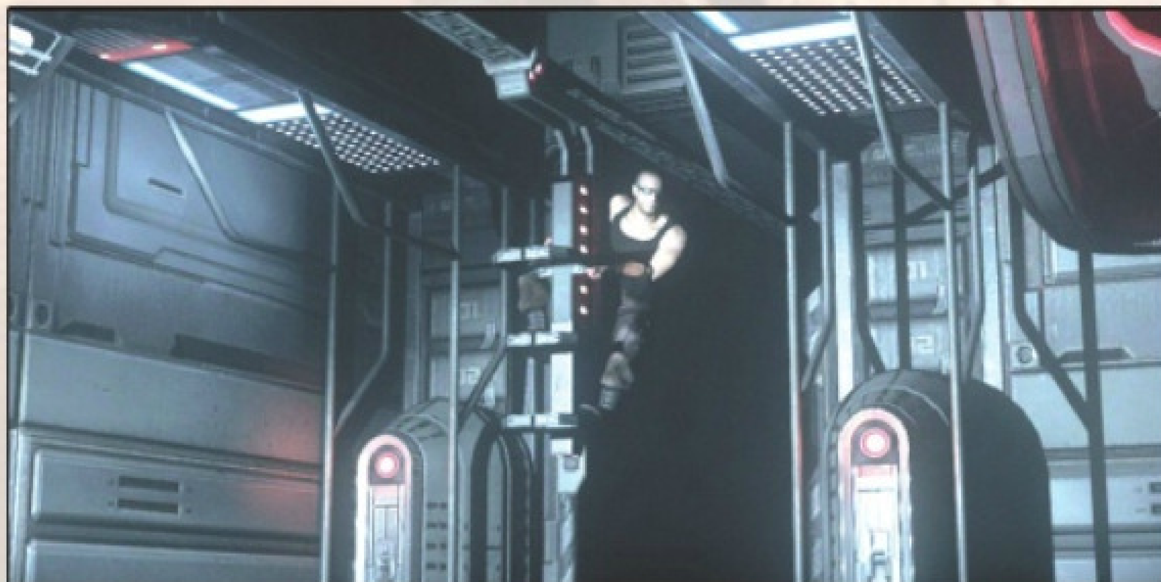
对话结束，右侧的大门开启，走进来两名傀儡兵，用霰弹枪清掉，跑到走廊末端拿卡片，左转解决一名士兵，由右边的门进入傀儡兵控制室，身后的门锁住，到柜子顶拿卡片，杀掉那个爬出控制机器的家伙，拿到操作钥匙卡，跳上机器开始操纵傀儡兵战斗。


控制傀儡兵走出机舱

控制的傀儡兵由舱里跳出来，先将右边走廊的两名敌人干掉，然后走到风扇孔，开枪射掉栅网，走进去卡住旋转的扇叶。换另一只傀儡兵穿过风扇到另一边通道，清掉控制室门外敌兵，看到门上的切割机仍在不停的工作着。雷迪克离开控制机器，在大门被割开后不要慌，拾取地上的霰弹枪，清掉门外的敌兵，出去左转，穿过风扇来到傀儡舱附近，这时有两名傀儡兵出现，射杀后观察走廊末端的玻璃被打碎了，穿过去。进房间射杀二层平台上的敌兵，爬梯子上平台，在竖梯对面的走廊里还有一个，杀掉后到走廊末端拾卡片。平台另一边是一条走廊，先不要下去，用枪声引出来五名敌兵，居高临下逐一射杀。爬到走廊穿行过去，进入重力舱。

重力舱（Gravity Core）

重力舱是雅典娜号的核心地带，先在门口杀掉两名敌人，不要进去，用枪声吸引过来另外两个，发现被杀掉的敌人尸体像纸片一样被吸飞了。清完进大厅，注意抵抗中央的吸力，反向用力，避免被吸过去。往左走杀掉三名出现的士兵，注意有张**卡片**在平台的边缘，机器的后面，要慢慢蹭过去拾取，难度挺大。


跳到传送带的架子上

由平台左侧的门出去，沿通道和梯道前行，杀掉沿途的五名士兵，绕到重力舱的另一侧平台，这里同样会被中央力量所吸引。正前方的铁门轰然关闭，只好由旁边的井口跳下去，沿通风道爬到铁门的另一边，钻出去秒杀一名敌兵，然后沿平台清掉出现的四名敌兵，由左边的门出去，在走廊再射杀两个，用这里的医疗站回血。

往右进房间，里面有三只笼罩红光的玻璃容器，顶部还有蓝色的输送管道，守在门口消灭里面的四名敌兵，转弯后沿着红色通道前行，开门后马上撤退，消灭涌进来的六名士兵。走廊上有重力舱中央的玻璃罩，进对面的门，清掉里面的三名士兵，箱子旁有**卡片**。来到控制室，先到左侧角落拿**卡片**，再往右侧射杀平台上的两名工作人员，用电脑终端启动输送带的工作，然后上天桥跳上传送带的架子……

废物回收站（Recycle）

跳落到漆黑的房间，躲到箱子后面，此时已被三名敌兵发现了，将他们清掉后打碎左窗的玻璃出去，爬过箱子到另一边，再往左打碎窗玻璃进实验室，杀掉里面的三名研究人员，见到床上插满管线几乎被改造成傀儡的迈尔斯（Miles），他央求雷迪克帮忙把一封信交给妻儿，信放在他的房间里，说完便一命呜呼了。打碎玻璃来到隔壁房间，用这里的医疗站恢复，角落里有张**卡片**，由右门出去杀两名研究人员，拾手术刀，再往前解决两名士兵，在附近拿**卡片**。然后返回之前的房间，用工具打开地上的舱门跳进通风道。移开头顶的栅门钻到房间，躲到箱子后面清除屋里的四名士兵，稍后从左边的门和窗户分别出现两名敌兵，清完到房间对面角落拿**卡片**，然后由窗户跳到走廊，往右跳到一间仓库大厅。这里的敌人持续跳落增援，优先射杀对面平台上的那个士兵，利用屋里箱子的掩护，清掉所有来敌，爬到左侧墙角平台拿**卡片**，然后爬到对面平台，用电脑终端和达柯通话，他说瑞瓦丝派出机甲部队对付雷迪克，建议将它们引到废物处理站。

跳下去射杀出现的士兵，穿大门到走廊，右转遭遇机甲兵的追击，不要还手，沿走廊一路狂奔，途中的士兵不必理会，冲过去就行，赶到废物处理站冲上平台，按动红色开关将机甲坠到下层，雷迪克也随之跳了下去。接下来是与机甲兵的对决，打倒便可驾驭这只几近残废的机甲了，这时达柯那边报告了件坏消息，说杰勒那个恶棍在找席尔曼麻烦，并且有一队机甲正赶往牢房区域，要雷迪克赶快前往回援。驾驭机甲由旁边的门到走廊，射杀沿途出现的十余名士兵，在末端的维修站将机甲恢复原状，右键增加火箭炮功能。

飞船外部（Ship's Exterior）

推门来到飞船外部行走，瑞瓦丝不厌其烦的用视频来骚扰雷迪克。一直走，将出现的机甲轰开，到维修站补充弹药恢复生命，然后往前继续清理机甲，先下手为强，将它们全部轰飞，进入对面的门回到牢房区域。

牢房（Cell Deck）

先找维修站恢复弹药和生命，进入牢房发现瑞瓦丝正率领机甲屠杀囚犯。将两只机甲炸毁，走到对面的门口，按提示退出机甲，搜索右侧第一间牢房的墙壁，找到迈尔斯的信。

迈尔斯的信（Miles' Letter）

拿到迈尔斯的信后，由机甲左前方的通风道爬到控制室，发现席尔曼已经被杰勒那厮杀害了。杰勒躲在阴影里喋喋不休的辱骂着雷迪克，先不要装备武器，不久他会跑出来挥拳格斗，不用和他讲道义，换上电击枪定住他，近身用匕首解决掉。

通讯站（Comm Station）

接下来前往有风扇的那个通讯站，途中安慰一下哭泣的小女孩林恩并杀掉一名逃犯。进入通讯站房间，用电脑终端和达柯联系，约好在15号飞船机库会面，并得到一组通行密码。再次使用电脑，将迈尔斯的信发送出去，完成这个支线任务。

飞船机库（Hangar Bay）

返回控制室，输入密码进电梯前往飞船机库，出电梯发现大厅里有两个机甲兵，利用左侧的阴影潜行过去，沿竖梯爬入通风道，中途拿**卡片**。爬出来到达大厅另一端，此时快速冲到前面箱子后的阴影里，等机甲恢复常态再攀上几道升降平台往高处走廊跳，或者直接冲上坡道到走廊。进入左边的控制室，下面的机甲便无可奈何了。用最里端的控制台给飞船接通电能，然后用左侧第一个控制台启动升降梯，再回到外面跳到升降梯上，将顶部的重机枪转移方向，返回控制室操作左侧第三个控制台，使用武器测试系统将墙壁打破一个洞，那两个机甲飞走了，成了太空垃圾。等红色灯光消除便可以出去了，返回底部在一个升降台上拿**卡片**。


将瑞瓦丝打倒在地上

返回上层走廊调查那道锁住的门，发现达柯在里面，说什么听不清楚，他写了张纸条给雷迪克看，说是一分钟后会解开大门。等大门打开进入飞船，终于遇到了医疗站，将血补满吧。往前进入大厅，发现达柯已经被杀，瑞瓦丝现身将雷迪克身上的所有枪械打掉，只有用冷兵器和她决斗了。将她打倒后，雷迪克进入弹射舱离开了雅典娜号。不幸的是，小女孩林恩没来得及逃离，而瑞瓦丝也并没有死，还朝逃离的弹射舱发射了一枚导弹……

RIDDICK 第8关 殖民星球（Aguerra）

下水道（Culvert）

雷迪克的弹射舱中弹坠落到一颗星球上，剧烈的撞击使他昏迷了很多天，醒来后发现身在海滩上。跳离船舱，往右找到一个洞口，沿管道进入下水道系统，可以看到平台和下面徘徊着敌兵。往右走到头，往左攀上平台，沿拱形通道往下走，来到有断裂螺旋状楼梯的竖井，由断处跳到下面再爬到对面。躲到拱门的阴影里，杀掉过来的傀儡兵，然后用枪声引来另两名杀掉。下阶梯，在左侧箱子后拿卡片。沿唯一的路径走，在水渠末端的屋子里爬梯子上去，到另一间小屋继续爬梯子到户外，发现那间控制室的门是锁住的，回身跳落下方的通道上，走到栏杆缺口处继续往下跳，正好落到一个小平台上，差一点就掉河里了。

纵身攀住墙上的铁轨移到左边，越过屋顶跳落石台，沿狭窄的石台继续往前走，墙上又有铁轨可供攀移了。来到风扇右侧的缺口爬上去，再攀到上层平台，转过一道弯望到泵房（Pump Room）的门，不过还是锁着的。由箱子继续往上爬，在高处平台抓住废水槽下的轨道移到尽头，跳落到下方的栈桥上，走到末端的支柱爬梯子到平台，跳上废水槽继续爬竖梯，再攀住墙沿左移，上去拿卡片。回来向右移落身平台，往前进入控制室。操作控制台，将外面的废水槽调转方向，再穿过另一道门出去，由楼梯道上来一名傀儡兵，跳下去秒杀。下楼梯到泵房，爬梯子到下层，穿门出去。攀住废水槽下的轨道到对面，落身到排污洞口前。穿过管道左转，找箱子攀到上面平台，再爬竖梯到上层，推门来到户外。右转下楼梯到墙角小平台，先不用进门，注意围栏有个缺口，按E键攀下去，再爬梯子进入一间有大型医疗站的屋子，用它可将血量上限提升至六格，在附近管道有张卡片。跳落下层，就是刚才没进的那间屋子，一层层跳落下去，杀掉一名傀儡兵，沿排水渠进入管道……

新威尼斯南镇（New Venice South）

穿过管道走到末端房间，上面扔下来几具尸体，由梯子爬出竖井，看到小镇街道上有傀儡兵在巡逻，不要惊动他们，继续爬梯子到上层平台，沿木板到街对面，从屋顶找楼梯到街道，避开守卫摸至一处岸堤。这里有两名傀儡兵，一个在踢门，一个背对不动，将两个全部暗杀，上前与门里的老者巴夫洛（Pavlo）谈话，得知雅典娜号降落在北部码头。巴夫洛建议雷迪克用一支特种部步枪（SCAR Gun）去挑战他们，另外为他寻找一只防毒面具来换，话毕从他手上拿到一把钥匙。

RIDDICK 第9关 防毒面具（Gas Mask）

补给站（Supply Depot）

穿过小镇往东找到写有“Supply Depot”字样的大门，在左侧小巷的墙洞里有卡片，用钥匙开门进入大门。前面有名傀儡兵，冲过去斩杀，拖起他的尸体开枪清掉右边通道上的一个敌兵，然后沿着海边拼凑的栈桥行进，看到写有“Supply Depot”字样的小楼，跳到屋侧拾取卡片。爬竖梯再跳箱子到上面平台，还有一张卡片。调查中部平台墙壁，用工具打开闪光的舱门进入通风道，潜入建筑内部。跳入屋里拿到特种步枪，从架上拾取防毒面具。

SCAR的使用方法是：鼠标左键发射子弹，鼠标右键来引爆，一次最多可引爆五发子弹。先尝试用它移开门口堵住的箱子，再破开一道木门出去。在外面发现很多机器蜘蛛，它们大多攀附在建筑表面上，能发射猛烈的枪火，全部用SCAR炸掉。

新威尼斯南镇（New Venice South）

回到镇上，解决敌兵的同时，多注意机器蜘蛛的位置。到镇上岸堤附近的小屋，发现巴夫洛老人已被杀害。离开小屋由岸堤的阶梯下去，走上通往小镇北部的石桥，越过溪谷到对岸，发现门被锁住。攀上左侧平台，由箱子攀上墙边的横杆，侧移爬到上层平台，炸开栅门进屋。穿过屋子到后面平台，先清掉下面的敌兵，由箱子纵身跳上铁索移到对面平台，拾取一张卡片，然后跳落庭院，穿过铁门来到北镇附近。

RIDDICK 第10关 逃离殖民星球（Escape the Planet）

集市（Bazaar）

穿出走廊到户外，前方的大门紧闭，左转到末端，用SCAR轰开头顶的木栅，由此攀上平台，跳到集市庭院，清掉这里的傀儡兵。这里有两张卡片，一张要轰开木栅到屋里的桌上拿，另一张在庭院一角的木架里。

往前穿过小巷到广场，上阶梯遭遇一只庞大的阿尔法机甲兵（Alpha Drone），拿枪扛炮的很是强悍，对付它的打法是用SCAR往身上打中五发子弹，然后一次引爆，强大的破坏力会使它跪地，这时冲上前用双手弯刀解决他。然后从它身上拾取手雷，朝台阶之上的铁栅门扔，炸开一个缺口钻过去，沿铁桥穿门而入。


过石桥来到北镇的入口

新威尼斯北镇（New Venice North）

进入水上小镇，这里的建筑都以桥梁连接，开始先解决右边的三名傀儡兵，对面平台还有三个，跑到右边的栏杆缺口处，炸对面墙上的开关，一道小桥接通了。这时要持续跑向左边，因为对面高处有阿尔法机甲兵朝这边发射炮弹，目前还无法解决它，逃进屋里就行了。屋里是通讯站，用电脑终端联系到加夫列尔（Gabril），他要雷迪克前去清除五只信号干扰发射器，然后他才会提供帮助。这是个支线任务，发射器是两只碟形天线组成的8字型装置，其中两只就在打第二个阿尔法机甲兵的广场附近屋顶和山上，白色的很好辨认。还有一只在打第一个机甲兵广场附近的山上。在城南有两只，一只在补给站院门对面的山顶上，另一只在补给站小楼附近的山上。将五只发射器摧毁后，返回北镇的通讯站和加夫列尔联系，他约雷迪克在炼油厂会面。

轰开通讯站的木栅门到外面的水上通道拿卡片，返回刚才过桥那里，炸开木栅门进屋子，上到二层到外面，解决掉那只阿尔法机甲兵，从它身上拿拾取手雷炸掉旁边的棚屋，在里面拿卡片和药盒。由岸边的楼梯上去，钻进通风道拿一张卡片。返回机甲兵的平台，攀墙至上层，左转爬竖梯到屋里，炸开井盖爬下去。沿走廊前行，有五名士兵一起冲了过来，清完往前找到一部电梯，用SCAR将电梯平台下面的四个卡座同时炸掉，平台顺利落了下来，乘电梯上去。

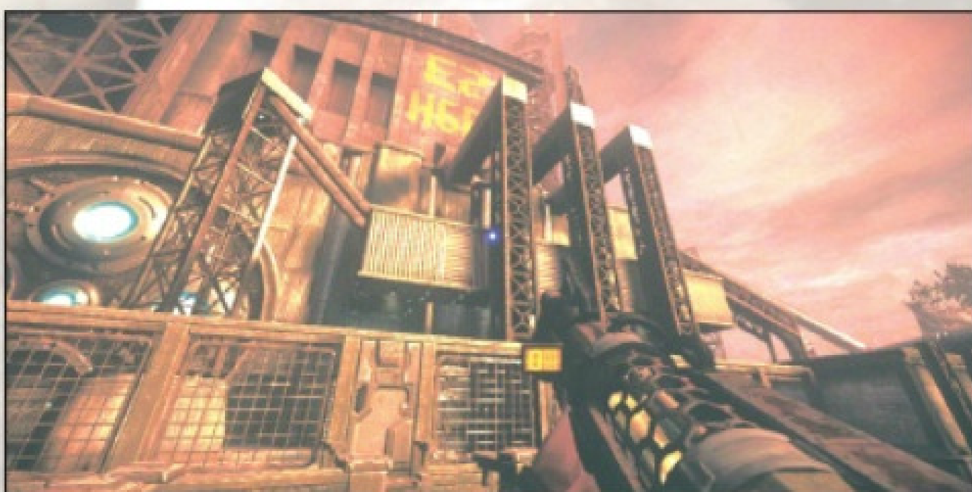
老城区（Old Town）

出电梯来到堆很多只箱子的房间，往右攀箱子到上层平台，拿到药盒。穿出房间到户外，直行跳到下面的坑里，在通风道里拿到一张卡片。返回门口，右转过木桥，直行到竞技场通行控制室（Arena Access Control），炸开木栅门进去，炸开关打开附近的一道门，清完两名士兵进去。

来到竞技场大厅，周围有很多道门，先将高处平台上的两名傀儡兵解决，然后下面的几道门陆续打开，从里面共出现七个傀儡兵。清掉后中央升降台出现一个庞大的阿尔法机甲兵，利用升降台躲避它的攻击，注意两侧地上有两个盖板可以炸开，跳进去都能找到医疗站。用之前的方法打倒机甲兵，然后攀上升降台，用SCAR朝头顶的开关射击引爆，乘升降梯到上层房间。由墙角的竖梯爬下去，来到竞技场的高处平台，用墙上的按钮打开下面的一道门，跳下去穿门到户外。往前走上楼梯，不远处的高大建筑群便是炼油厂了，炸开两道木栅门穿过去，先往左跳下去拿卡片，再右转到广场解决掉一个阿尔法机甲兵，拾取手雷炸开右边的一道铁栅门，进去拿卡片和补给，回广场进入前方的圆门。

炼油厂（Refinery）

进入建筑往右到通讯站，发现加夫列尔已经遇害，在旁边拿到狙击枪，它是做干扰发射器支线任务的奖励。乘电梯上去，发现有道红外线，那是机器蜘蛛在扫描敌人，它攀附在右侧空中管道上，用SCAR将它炸掉。


前面的建筑便是炼油厂了

用SCAR枪将左侧箱子打到右侧墙边，由箱子攀到平台上。纵身攀上管道的轨道爬到另一边平台，居高临下清掉车间里的三名士兵，跳下去操作控制台，这时大门打开，有三名敌人冲了进来，清掉他们后穿门前行。杀掉四名傀儡兵，管道上有只机器蜘蛛，炸掉后往前还有四只。在储藏罐上的平台上还有三名士兵，用狙击枪来清，那些储藏罐平台是相互连接的，那里是一会儿要前往的地方。

来到下一车间，同样有很多的机器蜘蛛和士兵，小心清理就是了。在入口对面的储藏罐后面有卡片，正前方是炼油厂的出口，不过圆门被锁住了。先绕到右侧墙后拿另一张卡片，然后走大门左侧的通道，绕到之前大厅储藏罐中部平台，爬左侧储藏罐的梯子到上层平台，在左前方的储藏罐后拿到卡片，再绕到右前方储藏罐的平台上，操作控制台打开出口的圆门。清掉赶来的四名士兵，按原路返回那道出口圆门，解决门两侧的机器蜘蛛，离开炼油厂。

星际码头（Star Port）

进门在左前方的桶后有卡片，前行左转打掉一只机器蜘蛛，进到开阔的圆形大厅。沿环形通道行进，放倒两名士兵，走到中途被一个家伙放落的栅门阻住，还问了声“来者何人”。当雷迪克回答的时候，可惜他已听不见了。往回走，调查旁边有两根光点流动的管线，上方还有两只闪烁光辉的开关，用SCAR将它们同时打开，墙边出现一道竖梯，爬竖梯到上层平台，走到末端跳横梁到对面，左转前行再右转，跳到中央的天桥上，在这里解决掉上方的六七只机器蜘蛛，跑到对面闪烁红光的门前，由左边的通风道跳下去，来到方才落下的栅门里边。清掉四名士兵，往前穿过两道圆门。进房间清掉四只机器蜘蛛和两名傀儡兵，此处高台上有张卡片，需要从前面房间用SCAR推一只箱子过来爬上去拾取。由左边的电梯升上去，右侧柱子上有三只机器蜘蛛，下面还有两名傀儡兵，解决后到左边拿药盒。

沿坡道跑到一道门前，难得的寂静预示着不妙，果然看到斯伯纳的身影，他嘲笑着转身离开了，随后一只机甲兵出现，现在打它已经驾轻就熟了。将它击倒后拾取手雷炸掉中央平台上的油罐，它会炸塌屋顶和屋门，进去拿到一张卡片和药盒。跑到油罐旁爬竖梯到平台，沿后面的管道穿过墙缝，看到下面通道上的三名傀儡兵，跳下去解决掉，然后跑过去操作控制台启动传输带，沿着传输带到另一边大厅，准备展开Boss战。

开始是两只阿尔法机甲兵，打倒它们后，光头男斯伯纳驾驭着一部机甲走出大门。这时迅速从机甲兵尸体上拣手雷，轰他三次便结束战斗了，从他身上拿到雅典娜号的通行卡，往前扫卡进入雅典娜号。

雅典娜号（Dark Athena）

来到货舱，听到瑞瓦丝在广播里说，对雷迪克格杀勿论，看来这位女海盗已经开始疯狂了。先清掉附近的四名士兵，然后攀到角落货柜拿卡片。刷卡进入前面的电子门，用里面的电脑终端和小女孩林恩联系，原来是她将雅典娜号停住了，为的是等雷迪克赶来，现在她在通风道里躲避士兵的搜捕。

这时瑞瓦丝带着大批傀儡兵来到门外，一阵急促的枪声响起，一些傀儡兵突然反戈相击。推门到走廊，一地的鲜血和尸体，看来是林恩暗中搞的鬼，这孩子可真是个天才。

沿走廊左行，在大厅协助叛乱的傀儡兵清除敌人，然后往右刷卡进电梯。上来出电梯到走廊，右边是医疗站和一道锁住的门（稍后才能由林恩打开），先进左边的门，里面有个阿尔法机甲兵的控制机器，先到角落打碎玻璃进去拿卡片，然后用控制器操纵机甲兵展开屠戮。

沿走廊清掉十多名士兵，然后进入房间再轰杀四名，听到林恩的呼唤，将她从上方的通风道接下来，林恩骑在机甲头上指挥前进。按照她所说的方向走，清除掉沿途的敌兵，最后来到一个房间，将她送入上方的通风道，她会为雷迪克打开电梯附近的那道门。

雷迪克离开控制机器，返回走廊进入刚打开的门，来到一座宽阔的大厅，在这里遇到全副机甲的瑞瓦丝，她拥有机甲兵同样的火力和攻击方式，不过是不能直接杀死的。打败她的方法是，先用SCAR打开电梯的栅门，再朝她身上射几弹，然后将她逼到电梯门口附近，引爆子弹将她震退，再迅速近身格斗，将她往后面推，如此反复将她赶进电梯井里。

雷迪克跑过去拉住坠落的瑞瓦丝，但她并不领情，说了句“愿你不要忘了我”便松手坠入无底的深井，看来这样对她也是一种解脱。雷迪克带着林恩一起进入电梯，驾驶雅典娜号展开新的冒险旅程……P

福尔摩斯探案新篇

SHERLOCK HOLMES VERSUS Jack the Ripper

福尔摩斯与开膛手杰克（上）

■辽宁 刘贵强

精品	总评 8.3
制作	Frogwares
发行	Focus Home Interactive
类型	冒险解谜
语言	英语
文化包容性	7.8
上手精通	8.2
画面	9.0
音效	7.5
创新	8.2
剧情	9.3

为什么要玩这款游戏

这款游戏最值得称道的是，以大胆猜想和缜密的推理，来揭露开膛手杰克的身份，使百年悬案有一个结局，于意料之外，又在情理之中。其次，相比之前的《觉醒》和《怪盗亚森罗宾》，本游戏更多的使用现场模拟环节和线索推理模式来推导结论，步骤严谨，使得游戏的难度增大。最后值得一赞的是，游戏中几乎所有细节都是真实的，人名、地点和事件都有据可查，每名受害人被杀的细节也和此案的文献记载一致，只是结局处理上有大胆的演绎成分，但也合情合理。

贝克街寓所，1888年8月31日夜

暮色降临，伦敦贝克街的寓所里，福尔摩斯站在窗前吸着烟，华生坐在一旁漫不经心地看报纸，说道："为了你的健康，还是少吸点烟吧，屋里的烟比现在街上的雾气还要大。"

"你说得很对！"福尔摩斯萧索地转身，对华生道："可这漫漫长夜还真是难熬啊，除了吐个烟圈还能做什么？华生，人生就像我手中的这根烟，被无聊很快地消耗掉了。"

"要不拉会儿小提琴？"华生道。

"没那种心情，在这样的夜色里，不知有多少犯罪正在发生，又有多少人命像这烟一样消失掉。"福尔摩斯落寞地吐了一口烟圈，接着说道："空虚，如眼前的烟雾，华丽的起舞，带着一颗苍白的灵魂。"

华生放下报纸，道："是烟草才让你有这些灰暗的想法，还是早点睡吧，我保证，明天只要有案子你又会精神百倍了。"

白教堂街屯货区，9月1日凌晨3点

凌晨三点，白教堂街屯货区。昏黄的灯光投射在清冷的街角，流浪汉们倦在墙边困顿地睡着了，仍有不甘寂寞的男子穿梭在街头巷尾，空中不时传来一阵阵的淫声浪语。离大笨钟不远的街道上，一个妓女正殷勤地拉客，面前那个男人却没有说话，突然用粗大的手掌捂住她的嘴巴，另一只手死死地扼住她的喉咙，随后一把长刀在她躯体上疯狂地切割着……

一、屯货区凶杀案（Buck's Row）

贝克街寓所，9月1日早晨
"一出惨剧，已经开始了！"

第二天早上，贝克街的寓所里，华生翻阅着报纸，对壁炉边拉着小提琴的福尔摩斯说道："一名妇女被残杀在弄巷里，早上被发现时尸体尚温，作案手段令人不寒而栗。"

福尔摩斯似乎没太在意，道："街道上的漫步，月光下的轻吻，礼貌性的拒绝，发怒的绅士，结果酿成了一出悲剧，剧情还真是老套。"

"白教堂那边真是伦敦的一个耻辱，政府也该认真地管一管了。"

"白教堂？"琴声戛然而止，福尔摩斯转身问道："你是说尸体在白教堂街找到的？"

"是的，白教堂街屯货区，那个很特别的地方。"

华生知道福尔摩斯反感纵情声色，便说道："那些风尘女子为了生存的权利而出卖肉体，福尔摩斯，她们是值得怜悯的人。"

"嗯。"福尔摩斯脸色一肃，放下小提琴，道："现在就去白教堂街。"

"去犯罪现场？"

"不是，现在那里都被警方控制着，我们最好先去警察局看看医师的尸检报告。"

现在控制华生，按鼠标中键可以切换第一、三人称视角。看一眼《明星报》（The Star）上关于妓女玛丽安（Mary Ann）被剖腹谋杀的新闻，再走到门左的桌前拿到伦敦地图，在地图上选择前往白教堂街的警察局。

白教堂街警察局，9月1日下午4点30分
"我们应该先看看尸检报告"

福尔摩斯和华生赶到警察局，与值班警察汉弗莱（Humphries）打招呼，汉弗莱说官方文件不会随便给人的，不过若是大名鼎鼎的福尔摩斯能帮他找点东西，还是会特别照顾的。福尔摩斯连忙说那些传奇故事只是记者们乱写的，当真不得。汉弗莱却恍若未闻，说在出租屋附近的弄堂里丢了一只皮包，里面有几纸公文，尽管不甚重要，但还是想把它拿回来。福尔摩斯满口答应帮他找那东西。

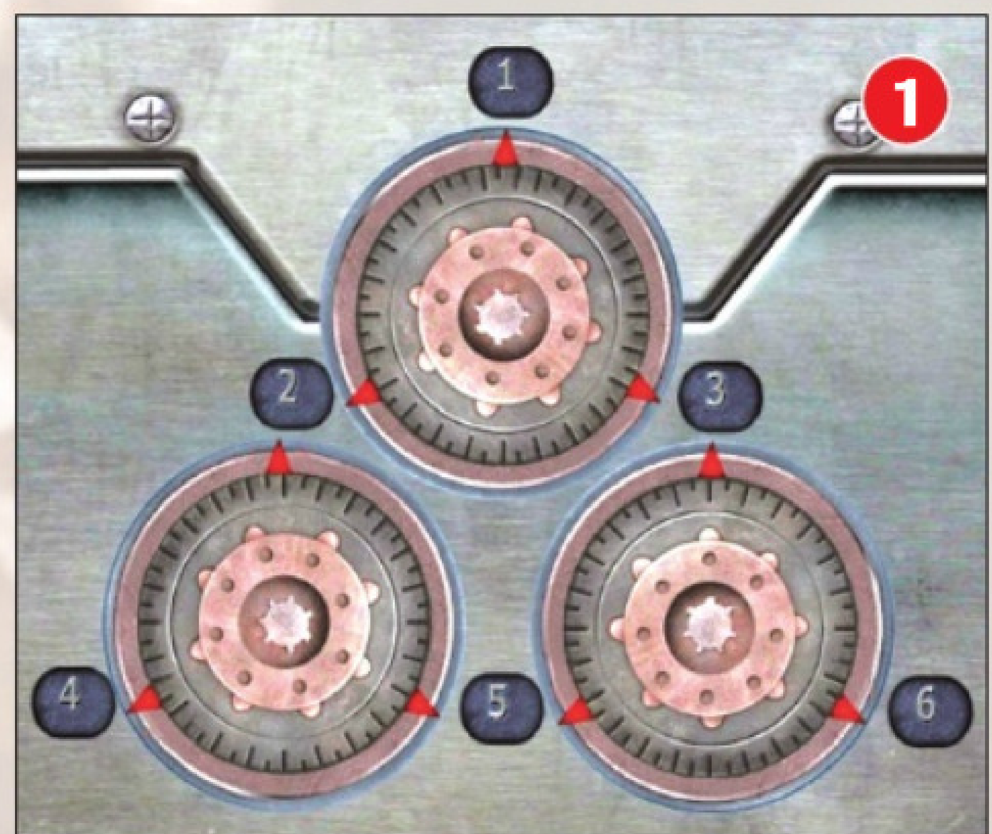
离开警察局到商业街左转（第一人称），前行左转进入一条小巷，没走多远有一群鸽子飞出来，左转找到一家廉租屋，在楼梯前和扫垃圾的房东芬利（Finley）谈话。得知妓女谋杀案目前由艾伯林（Abberline）警官负责，谈及那皮包的下落他却讳莫如深，称有一点烦心事想请福尔摩斯帮忙，有个绰号叫"船长"的流浪汉总是在他家的出租屋外睡觉，还不停地咳嗽、哭嚎和唱歌，搞得他都神经衰弱了。"船长"的体格魁伟健硕，不是他能惹得起的，所以请福尔摩斯帮忙解决这件事。从芬利手上拿到一份《东伦敦观察家报》（East London Advertiser），上面同样报道了玛丽安被谋杀事件。

返回警察局（用地图跳转），汉弗莱说那个"船长"是个落魄的老水手，附近住着他的侄女，福尔摩斯打算找他侄女商量一下。回到商街左转，在左侧二楼有扇打开的窗户，一名女子正朝外张望，她就是"船长"的侄女露西（Lucy），福尔摩斯说"船长"整天露宿街头也不是回事，希望她能和叔叔一起生活。露西的脸上现出难色，说曾和叔叔住过一段时间，但他的身体不是很好，经常咳嗽，影响他人休息，房东把他赶了出去，现在也不知叔叔流落何处，两人只好在街上打听消息。临走时华生答应免费治疗"船长"的疾病，他们叔侄看来一贫如洗，付不起那高昂的医药费用。

在街口遇到报童魏金斯（Wiggins），他是福尔摩斯的"贝克街秘密小分队"队长，他说"船长"倒在街角。跟着他到街角见到病容憔悴的"船长"，这个强壮的汉子倒在地上咳嗽不止，看样子已经病入膏肓了。华生检视一下病情，说他只有一个月可活了，福尔摩斯嘱咐尽量减轻他的痛苦，华生在纸上开了一些药，让福尔摩斯赶快取来。

前往诊所（Clinic）和吉本斯（Gibbons）医生谈话，将华生的处方交给他，拿到药物。回到街尾将药物交给华生，他说"船长"的咳嗽毛病会很快好起来，如此，"船长"就可以和侄女住在一起了。福尔摩斯返回出租屋将好消息告诉芬利，他爽快的将皮包交了出来，说是妻子的一位"朋友"落在家里的，看来是别有内情。

回到警察局，将皮包交给汉弗莱，他同意福尔摩斯借用文件，不过文件放在皮包里。下面要解决一个开锁的谜题，要将数字按顺序排好（如图1）：锁上有三个圆轮，转动右下圆轮两次，转动左下圆轮两次，转动右下圆轮一次，转动左下圆轮两次，转动上面圆轮两次，开锁成功！



和汉弗莱交谈拿到报告，上面写的是玛丽安尸检报告，她的食管和气管被两刀切开，下颚两侧有明显瘀痕。她的腹部被完全切开，从右肋至胃左是一条长长的刀口，横隔膜和胃壁被切成零碎几块，她的下体也被捅了两刀。根据刀口判断，凶器应该是一把六至八寸的轻薄利刃。看完报告，两人前往案发现场。

屯货区，9月1日晚10点
"检查一下尸体，就能得到进一步的结论"

来到现场，看到平民都在那边围观。等人群散去，福尔摩斯和华生才上前展开调查，从地上的尸体收集线索：

1.调查街道的环境：街边成双成对偷情男女；街尾路灯微弱的光。

2.调查尸体附近的状况：被剖开的腹部，尚能感觉到一点余温；死者左手里的帽子；附近潮湿泥泞的地面，没有发现脚印；尸体旁边的墙壁，没有发现血迹。

3.用放大镜观察尸体头部：查看肩部的血迹，凶手用刀割开了死者的喉咙；查看尸体脖子的刀口，出刀的方向是自左至右；查看尸体的舌头，发现它是浮肿的；查看尸体右颚和左颊的瘀伤。

在得到足够线索后，福尔摩斯和华生分别扮演凶手和死者模拟凶杀过程。选择：站立→徒手→右手→脖子→面对受害者，模拟成功得知凶手是站在受害者对面下手的。选择：躺下→刀→左手→脖子→面对受害者，模拟成功得知凶手是坐在受害者身上出刀的。

现在进入推理模式，利用手上掌握的八条线索进行推理，首先将得到的线索放到中央的框里，再在后面出现的框里选择正确答案，依次推下去，这里需要逐条尝试，具体步骤不表，直至在最右端推出绿色的结论即可。

最后导出结论：受害人临死前正和凶手交易，因此没有害怕的感觉；受害人是被扼死后才被切割的；凶手是个强壮的男子。在模拟现场和推理之后，福尔摩斯和华生立刻离开了这条幽暗险恶的小巷，返回贝克街。

贝克街寓所，9月2日上午8点02分
"华生，我想听听你的看法"

福尔摩斯询问华生的看法，关于凶手犯罪动机的问题选择：

正确答案	关键词	正确答案
Yes	Revenge	Resentment can lead to irreparable acts
No	Love	The victim was an occasional prostitute...
No	Theft	The victim lived in misery
Yes	Madness	The victim suffered horrible mutilation
Yes	Black Magic	Credible motive, even...

贝克街寓所，9月7日上午10点45分
"我还是先不出面的好，你说呢华生？"

一周之后，华生翻阅着报纸，说警方逮到一名臭名昭著的嫌疑人，福尔摩斯一脸轻松，似乎对这则新闻并不在意。敲门声响起，警官艾伯林走了进来，说妓女剖尸案给当地造成极大的恐慌，听说福尔摩斯和华生曾去白教堂街现场勘察过，所以来听听福尔摩斯的看法。碍于警察局的脸面，艾伯林并没有正式委托福尔摩斯办案，但还是想知道福尔摩斯的调查结果，交谈中他还提到一个绰号叫"皮围裙"（Leather Apron）的嫌疑人。福尔摩斯爽快地答应了他的要求，说会写一份调查报告给他。

艾伯林离开后，福尔摩斯对华生说，靠警方破案的希望微乎其微，案发已经七天，他们还在像无头苍蝇那样乱撞。福尔摩斯现在不便出面和警方接触，让华生晚上去警察局送报告，顺道打听一下"皮围裙"的情况。

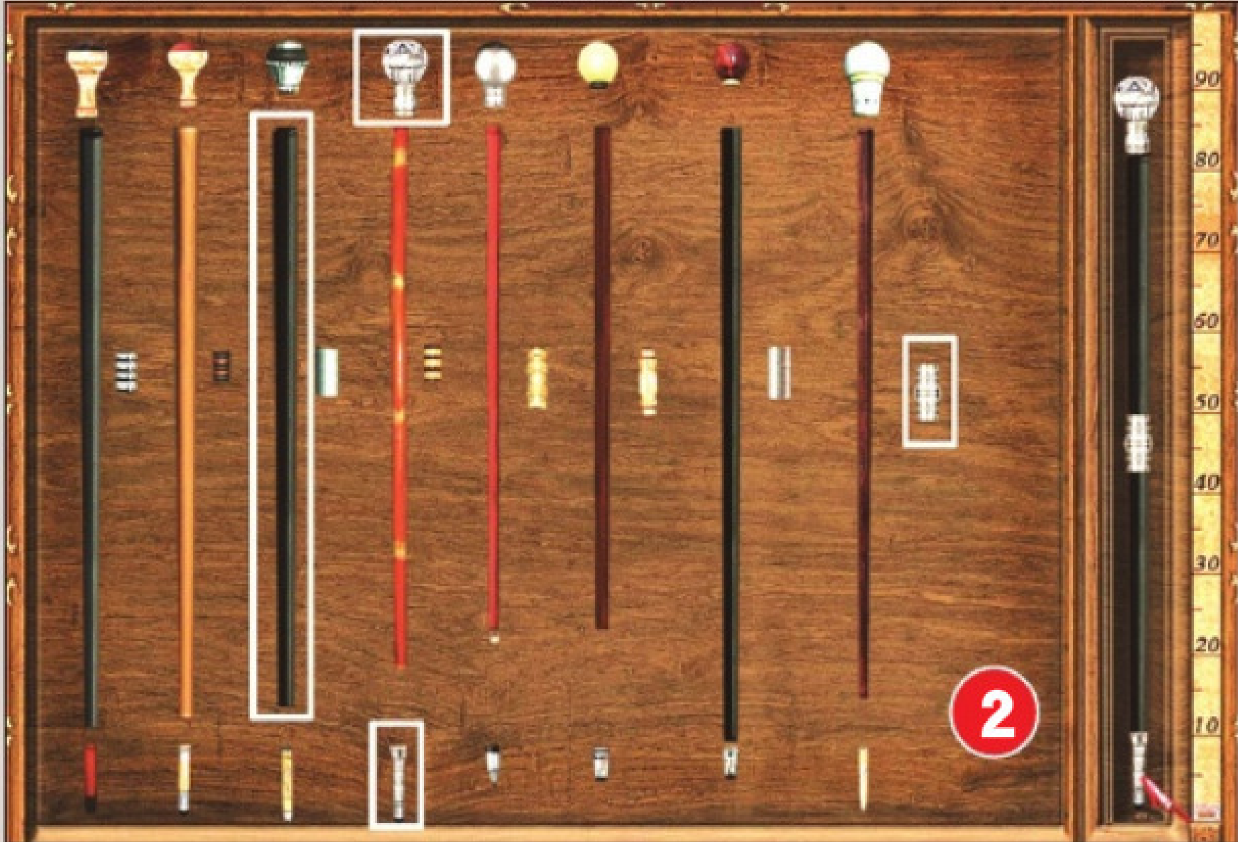
看一下福尔摩斯推理出来的结论（Conclusions），还有《明星报》上写着"皮围裙"被捕的新闻，他是一个极为消瘦的犹太鞋匠，经常欺凌和压榨妓女，并向她们收取保护费。

白教堂街，9月7日午夜12点30分
皮围裙冤案——华生的调查

来到警察局和汉弗莱说话，得知"皮围裙"尚未被逮捕，《明星报》只是乱写一气，现在"皮围裙"下落不明，可能有人把他藏了起来。汉弗莱还提到另外一件事，廉租屋的房东曾来警察局找过福尔摩斯。

离开警察局赶到廉租屋，芬利正用油漆涂刷门板，他跟华生提到一位叫塔布莱特（Tumblety）的奇怪房客，那家伙预付了很多天的房租，昼伏夜出，行踪诡异。有时他回来的时候会摔碎一些瓶罐，屋子里散发出难闻的气味。华生向他打听"皮围裙"的消息，他推荐华生去见鞋匠艾萨克（Issaac），他的鞋店就在不远的一条小巷里。上楼梯拾取玻璃瓶碎片，上面果然有种怪味。

来到街上和窗口的露西谈话，询问一下她叔叔的现状，然后打听"皮围裙"的情况，她劝华生去见鸨婆贝拉（Bella）。进入妓院大厅见到贝拉，得知"皮围裙"有着一双令人讨厌的老鼠眼，夸张而丑陋的嘴巴，他总是随身携刀，是那些站街女的噩



梦。这些事情是妓女玛吉（Margie）说给她听的，现在玛吉因染性病离开妓院休养。华生继续向贝拉打听塔布莱特医生的消息，她不肯再多说什么，除非能帮她办点小事。一位名画家在她这里丢失了银手杖，威胁贝拉提供一年的免费服务，否则他便要报警封店。



这位丢失银手杖的画家，历史上确有其人，也是开膛手杰克的嫌疑人之一

和清洁地毯的女子玛丽（Mary）交谈，得知昨天送煤工人把地毯给弄脏了，鸨婆认为是她的过错，罚了款还让她把地毯清洗干净。和沙发上寻欢的画家沃尔特·希科特（Walter Sickert）对话，得知那根丢失的银手杖是用黑檀木制成的，约有35英寸长，顶部是大颗的球状银手柄，中间有白银雕饰。

离开妓院前往诊所，在屋里的炉子前找到黑色的脚印，看来是送煤工人留下的。和吉本斯医生谈话，得知玛吉身染梅毒，已经于三天前离开了伦敦，她是由于受到某人威胁，被迫离开的。华生询问那个威胁她的人的样貌，与老鸨描述的"皮围裙"吻合，据玛吉说，"皮围裙"在一间犹太人的鞋店工作，案发那天一直在鞋店照看火炉。华生提及地上的脚印，得知他有位贫穷的病人，由于被马车撞了，需要做截肢手术。他的弟弟是一位送煤工，请求用手杖的银手柄来支付医药费用。

走到诊所里端，打开壁柜发现里面有很多的手杖零件，下面要组装画家所遗失的银手杖（如图2）。根据之前得到的描述信息，手柄选左数第四颗，手杖主体选左数第三根，中部的银雕饰选最右边的那个，手杖尖端选左数第四个，将它们组装在一起，得到完整的银手杖，不过现在它还属于吉本斯医生的，得用一副结实的假肢交换才行。

离开诊所，根据玛吉的线索，华生推论出那个"皮围裙"并非凶手，因为案发的时候他一直在鞋店工作。进到诊所斜对面的小巷，推门进入鞋店发现空无一人，从案台上找到一副马具。这时店主艾萨克回来了，华生向他询问"皮围裙"约翰（John Pizer）的下落，劝说艾萨克赶快通知他到警察局，华生会帮忙排除他的犯罪嫌疑，离开前委托艾萨克制作一副假肢。

来到警察局，华生向汉弗莱说出自己的论断，排除"皮围裙"的嫌疑，这时福尔摩斯走进来，说是来接华生回家的。巡警柯瑞多（Craddle）接踵而至，说在汉伯莱街29号发生了一起新的凶杀案。

二、汉伯莱街凶杀案（Hanbury）

汉伯莱街，9月8日清晨6点30分
“华生，你认为凶手也是个医生吗？”

福尔摩斯和华生连忙赶到汉伯莱街，这里已经围满了居民，交头接耳议论纷纷。上前和巡警钱德勒（Chandler）说话，得知没有动现场，于是推门穿过屋子到后院，华生开始调查地上安妮·查普曼（Annie Chapman）的尸体，掀起覆盖尸体的布，发现四肢还没有僵硬，华生根据体温推断死者死于凌晨4点30分左右。

1.调查尸体附近状况：木围墙上和门下的血迹；在尸体右手边拾到半个信封，从里面拿到药片；尸体下方的梳子和薄丝布放得整齐有序；尸体附近地上没有脚印的痕迹。

2.调查尸体：头部分别用放大镜查看舌头、颈部的刀口以及左颊和右颚的瘀痕；查看腹部发现死者的子宫被切除；查看死者抚在前胸的左手，中指的戒指丢失了。


华生在勘察查普曼被杀现场

接下来用找到的线索来推导结论：凶手在4点半之前找到的受害人，先将她扼死，然后右手执刀进行切割；从刀口上判断，凶手所执的是大尺寸刀具，他有一定的解剖知识，曾尝试切下受害者的头颅。

贝克街寓所，9月11日下午6点21分
“看，这瓶子装过些什么”

华生走到屋角的工作台，调查上面的绿色瓶子碎片。这时福尔摩斯走了过来，说瓶子里盛过福尔马林液体，接下来华生要赶往白教堂街收集更多的线索。

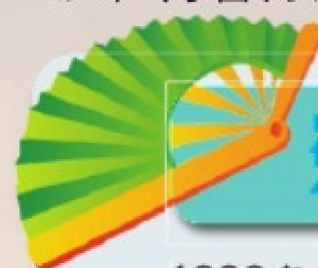
白教堂街，9月11日晚上10点35分
谁认识塔布莱特医生？——华生的调查

来到鞋店和店主艾萨克谈话，拿到定制的假肢，另外还得知最近东区的居民发生骚乱。店主递给华生一张《新闻日报》，上面写着“皮围裙”被释放的消息，还有骚乱事件的报道：东区居民们整天为凶杀案提心吊胆，为警方迟迟找不到凶手而感到愤怒，他们自发地寻找凶犯，住在白教堂街附近的犹太社区首先受到了攻击，形成当地排斥犹太人的气氛。

前往诊所，将假肢交给吉本斯医生，拿到那根修复的银手杖，将身上的那粒药片交给他看，得知这是一种治疗肺结核的药，吉本斯曾免费提供给查普曼，不过有人看到她将瓶子打碎了，只好用信封把药片装起来。

离开诊所前往妓院，和前台的老鸨贝拉聊天，妓女行业也分几个层次，像查普曼这样的老妓女，在寒冷的深夜街头是少人问津的，生活非常困顿，甚至会为一餐一宿而出卖自己。华生问及查普曼手上的戒指，那是一只廉价的铜指环。将银手杖交给贝拉，得到塔布莱特医生的情报，他讨厌女人，是有断袖之癖的家伙，经常流连在伯尔尼街的蜂巢酒馆。

来到蜂巢酒馆，看到画家希科特在这里寻欢作乐，将找到银手杖的事情告诉他，他高兴地离开了酒吧，想必赶往妓院去了。走到吧台右边的门前尝试推一下，侍者阻止



杂谈　百年未解的悬案和邪恶的魅力人物

1888年8月7日到11月9日间，伦敦东区的白教堂一带连续发生五起凶杀案，受害人无一例外是落魄街头的妓女，尸体被切割得面目全非，内脏被扔得到处都是。凶手那大胆变态的作案手法经媒体渲染引起社会恐慌，人们称之为开膛手杰克。夜幕低垂之时，伦敦东区的街道家家闭户，行人寥寥，当地居民皆人心惶惶闻名色变。

白教堂连续杀人案发生后，警方办案迟迟未有进展，生活在恐惧中的当地居民把视线移到外来犹太移民身上，遇有相貌举止稍微可疑的男子则吆喝群众扭送到警局，就如同这部游戏里的“皮围裙”和斯奎比被追击都是当时情形的写照。根据当时法医的判断，凶手具有一定的解剖学知识，推测凶手可能是医生或屠夫，以致附近的医生和屠夫都被便衣警察跟踪监视。在后来的电影作品中，开膛手杰克都描绘成穿着黑色风衣，手提手术刀，孤独的踯躅在伦敦街头的神秘男子。

本篇攻略所叙述的故事，真实还原了这五起凶杀案，诸多细节都是引经据典，丝毫不差，只是在结局安排上出人意料地给开膛手杰克安上了一个屠夫的身份。实际上，在这五起凶杀案之后，开膛手杰克便销声匿迹，消失在了大众的视野，始终未落入法网，但是他在人们心中的影响却一直没有消散。

后来人们对凶手身份的推测和猜想多达几十种，其中包括了一些名人，如童话《爱丽丝漫游奇境》的作者刘易斯·卡罗尔、艾伯特·维克多王子（皇室阴谋论的主角）、英国著名印象派画家沃尔特·希科特（就是游戏中那个丢失银手杖的画家），甚至包括英国首相丘吉尔的父亲伦道夫·丘吉尔，只是都没有无可争辩的依据。研究该案的书籍更是汗牛充栋，但都因缺少证据而各置其词，使得案情更加扑朔迷离。

福尔摩斯系列侦探小说的作者柯南道尔，是和开膛手杰克同时代的人，他依据福尔摩斯式的推理，大胆推测凶手是个乔装成女人以避人耳目的男人，后来竟发展成另一理论，认为开膛手杰克有可能是个接生婆。

开膛手杰克，是神秘、残酷和绝望的代表，是连环杀手的鼻祖，是犯罪史上一个经典的谜，是欧美文化中最恶名昭彰的坏人，是被许多人合写了一百多年的推理小说的主人公。他的传奇故事经久不衰，已成为许多电影、小说和音乐等作品里的象征性人物，甚至玩具商也在发售开膛手杰克的人偶。

2006年，开膛手杰克被选入英国广播公司的《历史》杂志，并被其读者票选为历史上最坏的英国人。

华生进入，华生于是和那位侍者攀谈，他抱怨店里的那位喝醉的小报记者总是不肯结账。

和桌前的记者汤姆（Tom Bulling）谈话，得知他正借酒浇愁，因为他的红墨水丢了。走到吧台右端从盆里拿到红墨水，将它交给小报记者，终于把他给劝走了。回去和侍者谈话，得到进入房间的许可。敲开门，那个叫布鲁多（Bluto）的家伙称不晓得塔布莱特医生的情况，有个叫斯奎比（Squibby）的家伙或许了解一点。

前往警察局和汉弗莱说话，得知理查森（Richardson）曾在案发时间到过现场附近，不过并没有见到死者和凶手，看起来时间有冲突。和桌边的理查森谈话，他如实回答了华生的问题后，便转身离开了。

走到桌左拾起地上的碎纸屑，将它拼凑完整（如图3），是其余两名证人，卡杜什（Cadosch）和朗夫人（E.Long）的证词。卡杜什曾在5点20分听到旁边院里有东西倒落的声音，而朗夫人曾看到一个戴猎鹿帽，穿深色大衣的人站在院子里，看起来像是落魄的外国上流社会人士。在废纸篓里还有一张旧文件，是一张逮捕名单。

向汉弗莱打听一下塔布莱特医生，他对这个人名没印象。赶到出租屋，发现左边废弃公寓的窗户玻璃被打碎了，一股刺鼻的煤气味从屋里飘散出来。和房东芬利谈话，得知昨晚那个屋里煤气泄露，还招来了警察，使他受害不浅。通过交谈，得到塔布莱特的穿着和相貌描述。回到警察局向汉弗莱汇报，得知昨天警方在追捕斯奎比，就是那个报上描述被数百居民追击的家伙，顺道也去废弃公寓搜了一下，因为住在那里的布鲁多和斯奎比关系密切。调查告一段落，回到贝克街向福尔摩斯汇报。

Testimony of E. LONG

On the morning of the murder, the witness left her domicile at 32 Church Street at approximately 5 a.m. to get to Spitalfields Market. She was passing down Hanbury Street at about 5:30 a.m. The witness was certain of the time as she declares that she heard the clock at the Black Eagle Brewery on Brick Lane strike the half-hour just before she entered the street. In front of 29 Hanbury Street, she saw a man and woman talking. (It should be noted that the witness identified the body of Annie Chapman at the morgue as being the afore-mentioned woman. This identification was solicited by our services.)

The man seen with the victim is described by the witness as follows:

Age: at least 40 years old

Height: a little taller than the woman with whom he was discussing, approximately five feet, three inches

Clothing: brown deer-stalker hat, dark coat (a doubt on this point), general appearance of the working class

Particular markings: dark hair and moustache, dark face, looks like a foreigner

The witness only saw the man from behind and wouldn't be able to recognise or identify him. The term "foreigner" is often associated with a person of Jewish origin.

Testimony of A. CADOSCH

The witness resides at 27 Hanbury Street, the building adjoining number 29 of the same street and the two respective backyards are separated by a wooden fence, tall and thin.

On the morning of the murder, the witness got up at 5:15 a.m. and went into the yard, where the latrine was. It was then 5:20 a.m. On going back into the house, the witness heard voices from behind the fence, coming from number 29. The only word that he understood was "no." He went into the building again, but returned to the yard approximately four minutes later. Whereupon he heard a noise, as if something fell against the fence. He then departed for work. When he passed in front of the Spitalfields Church, it was approximately 5:32 a.m.

3

贝克街寓所，9月12日上午8点30分

“华生，试一试推理，这会让我们更加靠近真相”

福尔摩斯和华生讨论案情，比较两起谋杀案，死者都有相同的职业。接下来福尔摩斯要进行犯罪证据分析，来推断汉伯莱街凶杀案的精确时间，操作如下：

点击文档图标，调取朗夫人的证词（Testimony of E.Long）。点击文档图标，调取卡杜什的证词（Testimony of A.Cadosch）。点击对话图标，选择在警察局和理查森（Richardson）的对话。现在有八条线索，要将它们排列在正确的时间轴上，正确的话会变成绿色。正确顺序是：

4:30——Estimated time of death…（医生推断死亡时间）

4:45——Richardson arrives at mother's（理查森到达妈妈家）

4:50——Richardson leaves mother's place（理查森离开妈妈家）

5:20——Cadosch in garden（卡杜什在花园里）

5:24——Cadosch hears a fall against fence（卡杜什听到仆地声）

5:30——Miss Long sees a woman speaking to a man（朗夫人看到女子和男人说话）

5:32——Cadosch leaves for work（卡杜什上班）

6:20——Sherlock and Watson arrive at crime scene（福尔摩斯和华生到达现场）

下面按照教堂时钟的误差来调整时间：移动朗夫人的证词至5:28；移动卡杜什在花园至5:29；卡杜什上班至5:31。此时出现死亡时间的血匕首图标，将它移至5:30。

接下来福尔摩斯走到门左的题板前，解答关于犯罪动机的问题：

正确答案	关键词	正确答案
No	Specimen	In the medical university environment…
No	Black Magic	No indication would sugges…
Yes	Cannibalism	Dementia can push men to…
No	Trophy	For this motive…
Yes	Money	To supply human organ trafficking?

华生在和福尔摩斯讨论案情之后，认为凶手拥有相当的解剖知识，手法纯熟，可能与人体器官走私有关，于是只身前往伦敦医学院调查。

伦敦医学院，9月12日中午12点30分

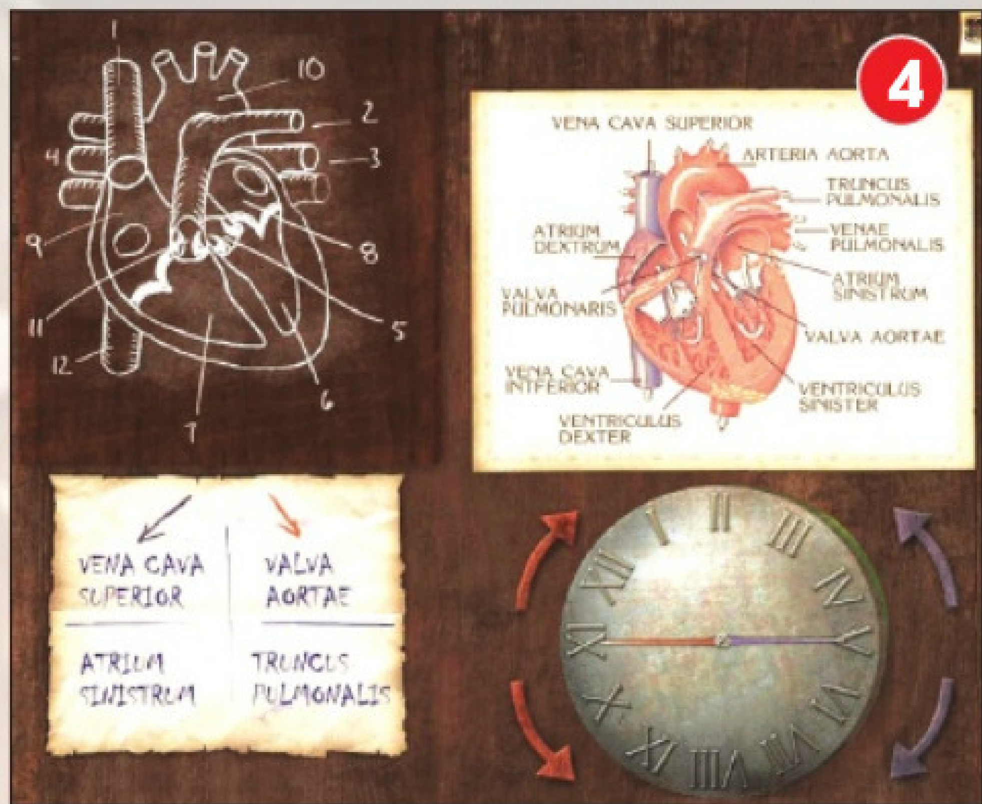
尸体失踪事件——华生的调查

来到医学院的解剖课教室，华生和安德鲁（Andrew）医生聊了起来，安德鲁提到太平间丢失了几具尸体的事，华生于是让他去搞份尸体的身份列表。

走到左边桌子前，打开盒子拿到一把手术刀，再走到右边调查手推车的右轮，用手术刀将轮子撬下来，在里面拿到一张处方纸笺，上面画有心脏血液流向简图。调查右边图板，上面绘有一幅心脏结构图，每个部位都标注了编号。走到架子的另一边，在柜子上的骷髅旁拿到解剖学百科全书，上面有心脏解剖图，每个部位都标注了名称。然后走到架子边，调查容器里的那颗心脏。

接下来解决心脏谜题（如下页图4）：先点击文档图标，分别打开百科全书和处方纸笺，观看下方的简图和圆形表盘，红色表示充氧血路径，蓝色表示缺氧血路径。按处方纸笺的提示，缺氧血是由上腔静脉（Vena Cava Superior）进入左心房（Atrium Sinistrum），而充氧血是由主动脉瓣（Valva Aorta）至肺动脉干（Truncus Pulmonalis）。

观察上面两幅图表，确定上腔静脉代号是1，左心房是8，主动脉瓣是5，肺动脉干是2。接下来转动右下角的指针，蓝针转至1，红针转至5，得到写有“6#”的纸条。再将蓝针转至8，红针转至2，从心脏里拿到一块磁铁。



走到教室的另一边，打开6号书桌，将磁铁放上去。下面解决磁铁的谜题，目标是将右下角吸有铁钩的磁铁移至左上角的圆孔处，两块磁铁的移动方向是相反的，任一块磁铁在移动中都不能碰到障碍物，但两块磁铁可以交错。完成后从磁铁上拿到铁钩，盖上书桌将铁钩放到桌面的孔洞上，拿到一张密码信。这时安德鲁返回，告知丢失的是三具女尸，其中一具是年轻女子，另两具分别是40岁和55岁的中老年妇女……

贝克街寓所，9月12日上午11点30分
"我该出趟门了"

在华生离开后，福尔摩斯决定前往蜂巢酒馆调查，进入壁炉右边的卧室，用搭在床上的衣服进行伪装，带着一把小折刀离开了寓所。

白教堂街
"酒馆总是生产最新消息的地方"

进入蜂巢酒馆，走到吧台右侧的门口，发现地板缝隙里好像有东西。到吧台拿到一把镊子，用镊子从地板缝隙里夹取玉坠。在这里要解决一个拼板谜题，拼板上有食匙、瓶子、梳子、镜子和瓷片等东西，现将它们编号（如图5），目的是将中央的玉坠移到右边的空白处。操作如下：



1上→玉坠左→3左→6上→7上→8右→10下→11左→4下→玉坠右→11右→1下→2下→3左→5上→11右→2下→1上→玉坠左→11左→4上→8左→7下→11右→玉坠右→2上→10上→9上→8左→9下→11左→5下，这样玉坠就可以顺利移至右边拿到了，上面刻有希伯来文字。

敲门和布鲁多谈话，他让福尔摩斯去废弃公寓拿回他的一只手提包，那个屋里正发生煤气泄露。办完此事，他便会提供塔布莱特医生的情报。

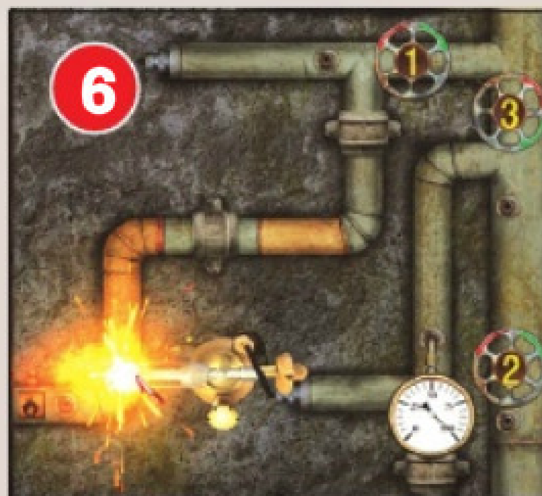
离开酒馆前往出租屋，和房东芬利说话，得知塔布莱特医生已经外出，下面要进入布鲁多的房间解决煤气泄露问题。首先得搞到梯子，在楼梯右侧的桶上拿到锤头和管道弯头，还有香水瓶气囊和喷雾部件。再到楼梯左侧，在椅子上拿到抹布和钉子，在墙角拿到三根木棍，在垃圾堆里拾取两根短小的导管和生锈铁块，以及小木板和小木棒。

打开道具栏，现在要组装一副梯子：将小木棒和锤头组合成锤子，将两根短木棍组成长木棍，再将两根长木棍与小木板、锤子和钉子组装在一起，得到梯子。将梯子放到那扇破碎的窗户下面，走到房东身边的水缸处，将抹布浸上水以做防护，爬梯子进入房间。

屋里的桌子和地上都有被煤气毒死的老鼠，在左墙角拾起一只焊接喷壶。走到右边的壁炉前，从里面拿到一根铁钎。走到煤气箱前用铁钎将铁锁撬开，在煤气管道后面有一只手提包，不过里面煤气浓度太大，需要找到防毒效果更好的面具。

退出房间和房东芬利谈话，得知鞋匠店有防毒面具，于是到鞋匠店和艾萨克交谈，这老头却抱怨生意不景气，急不可耐的说要打烊了，把身上的那枚玉坠送给他，他的态度立刻变得和蔼起来，向他道明来意，他让福尔摩斯到表弟开的宠物店去一下。

宠物店在同一条小巷，离鞋匠店不远的地方。进去和亚伯拉罕（Abraham）交谈，得知面具掉到蛇笼里了。走到架子前，从木板上拿到挂钩，从架子上拿到笼子。走到门左的柜子上拿取另两只笼子。返回鞋匠店和艾萨克谈话，征求他的同意，在店里拿点道具。从桌上拿到一把铁钳，从椅子上拿到一根铁丝，在门边拾取长钉。在道具栏里组合挂钩、长钉、铁丝和铁钳，制成捕蛇棍。返回宠物店，将笼子放到蛇笼门口，打开蛇笼的门，用捕蛇棍将眼镜蛇赶到小笼子里，顺利拿到蛇笼里的防毒面具。



返回廉租屋，戴上面具进入布鲁多的房间，调查煤气箱里的管道有四只圆孔，还有三只阀门和一只压力表，左边的管道缺失了三截，这里要解决一道修补管道的谜题（如图6）：首先要将阀门1和2关闭，将阀门3开启，将压力表插到如图6的孔上，压力达到100。将身上的三截管道接在左边断掉的管道上，再把喷壶连接到右下边的接口上，用三截管道焊牢，放回喷壶，用阀门将煤气通到左边修好的管道里，煤气停止泄漏，从管道后面拿到手提包。将生锈铁块放进手提包，换出里面被盗的珠宝。转身走到窗台，捉到一只受伤哀叫的小猫。

返回蜂巢酒馆，将手提包交给布鲁多，得知斯奎比知道塔布莱特医生的一些事，但他现被愤怒的居民追击，还有警方的抓捕，已经成了惊弓之鸟，不知躲到哪里去了。前往宠物店，在小巷里遇到"贝克街秘密小分队"的几个成员，魏金斯说在执行任务，由于大丹妮（Big Danny）对猫有过敏症，曾扬言要杀掉庞斯（Pounce）的小猫，随后小猫便丢失了，他们受庞斯委托寻找小猫。福尔摩斯将在廉租屋找到的那只小猫给他们看，然后进入宠物店，将防毒面具交还给亚伯拉罕，并请他为受伤的小猫疗伤。走到架子前拿到一本《动物与植物香料》的书，上面写着颉草的香气能吸引猫类。将书交给亚伯拉罕，离开宠物店。

来到警察局附近的巷口，找到站街的大丹妮，向打听斯奎比的下落，以及他是否被警察逮捕等。付给她一点信息费，她说那家伙跑到好地方享受去了，害得她没生意可做。前往妓院和露西谈话，然后再找老鸨贝拉聊一下，向她打听警察局的情况，贝拉说正在为客人送的一堆瓶子而烦恼，据称里面有一瓶从巴黎直运的高级香水，不过她对香水过敏，不知道哪一瓶才是真正的香水，福尔摩斯自告奋勇帮她鉴定。（待续）

乾坤一技

《教父II》小贴士
The Godfather 2

■游侠 奥杰

1.角色分布地点

搜索以下特定地点，就可以找到相应角色。不过，有一些角色需要剧情发展到特定阶段才会出现。

Alvin Uzzano：保险箱窃贼/医生，拥有高级持枪证。在纽约富豪旅馆（Richie's Tavern）东北面。

Bernard Uzzano：拳击家/医生，拥有高级持枪证。在佛罗里达金源时代公墓（Goldenrest Cemetery）Almeida capo Jaime Fesser住所北面的地窖里面或附近。

Leroy Petriboni：保险箱窃贼/工程师，拥有专家级持枪证。在佛罗里达拉斯帕尔马斯岛最南端的赌窝泽西运动酒吧（Jersey's Sports Bar）东侧的小房间内或者屋外。

Ray Fogliano：纵火犯/破坏王。在佛罗里达库曼汽车电影院（Corman's Drive-In）对面的屋顶。

Ray Ricci：破坏王/工程师，拥有专家级持枪证。在古巴国会大厦和帝国赌场之间的广场。

Roy Mancini：拳击家/工程师，拥有专家级持枪证。在古巴科拉逊（Corazon de Oro）机场，靠近第二架飞机，巴塔利亚水泥厂（Battaglia Cement Factory）后面。

Tommy Cipolla：纵火犯/医生。在纽约（需要预定密码），科利奥尼基地（Corleone Compound）。



Leroy Petriboni站在泽西运动酒吧外面

2.武器获取地点

搜索以下特定地点，可找到相应武器。

冲锋枪

一级：Tommy Gun，初始武器。

二级：MP38，在佛罗里达格拉那多斯基地（Granados Compound）二楼。

三级：改装AK-47，在古巴巴塔利亚石楼（Battaglia Masonry），进入指定房间，向左转，顺梯子下去，沿着通道找到武器。

大口径手枪

一级：.357 Magnum，初始武器。

二级：.44 Magnum Force，在纽约攻击卡米恩基地（Carmine Rosato's Compound）的时候，对付卡米恩之前，上楼，在小休息室的书桌上找到武器。

三级：.501 Magnum Enforcer，在古巴巴塔利亚采石商店（Battaglia Quarry Chop Shop）附近的灯塔。

手枪

一级：Pistol，初始武器。

二级：Silenced Pistol，在佛罗里达，接受赖恩（Ryan Roth）的任务，营救士兵的过程中找到。

三级：Delta M1911 silenced，在佛罗里达，蒙格诺基地（Mangano's Compound）二楼。

步枪

一级：初始武器。

二级：Spitzer Centerfire，在佛罗里达埃米利奥包装公司（Emilio's packing company）的屋顶上，需要工程师剪断铁丝网。

三级：Vintovka SR-98，在古巴阿尔梅达基地（Almeida Compound）二楼的书桌上。

霰弹枪

一级：初始武器。

二级：Sawed-off，在纽约科利奥尼基地（Corleone's Compound），正对大门，左侧的灌木丛中，让纵火犯烧出一条路，可以找到武器。

三级：Schofield Semi-auto，在佛罗里达环球仓库商店（Global Storage Chop Shop）所在小岛右侧的仓库中。

3.轻松获取金钱

在安全屋前进行犯罪活动，引起警察的注意，展开枪战，尽可能多地干掉警察。当体力不支时赶快进入安全屋，补满生命力。而后从安全屋出来，警察消失，可以安全地收集丢下的金钱。反复这个过程，就可以轻松获得金钱。

4.获得奖杯

完成以下任意指定任务，就可以获得相应奖杯。

铜奖：完成10次处决花样。在适当刺杀条件下干掉5个Made Man。控制三个犯罪团伙。控制5个犯罪团伙。打开5个保险箱。用MobFace创建一名手下。提升你手下



在古巴街上寻找行刺目标

（Made Man）的武器或能力等级。在教父视点（Don's View）地图状态下安排手下炸掉一座建筑物。在教父视点地图状态下安排手下攻击敌方一座设施。找到一把二级武器。找到一把三级武器。抢劫你的第一家银行。杀死25名匪徒。杀死100名匪徒。杀死250名匪徒。杀死500名匪徒。用肉搏攻击杀死25名匪徒。用枪杀死100名匪徒。给一个地盘安排满员的保镖。提升手下一人职位到Capo。提升手下一人职位到Underboss。招募你的第一名手下。消灭两个竞争家族。消灭三个竞争家族。消灭四个竞争家族。开启所有的安全屋。接受Tom Hagen作为你的黑手党顾问。杀死Henry Mitchell。消灭全部五个竞争家族。杀死 Hyman Roth。

银奖：控制所有可勒索的生意。通过成功炸毁场地歼灭一个敌方家族势力。抢劫全部的银行各一次。杀死750名匪徒。招募一个完整的家族。控制一个犯罪团伙。完成全部的Favour任务。获得全部二级和三级武器。

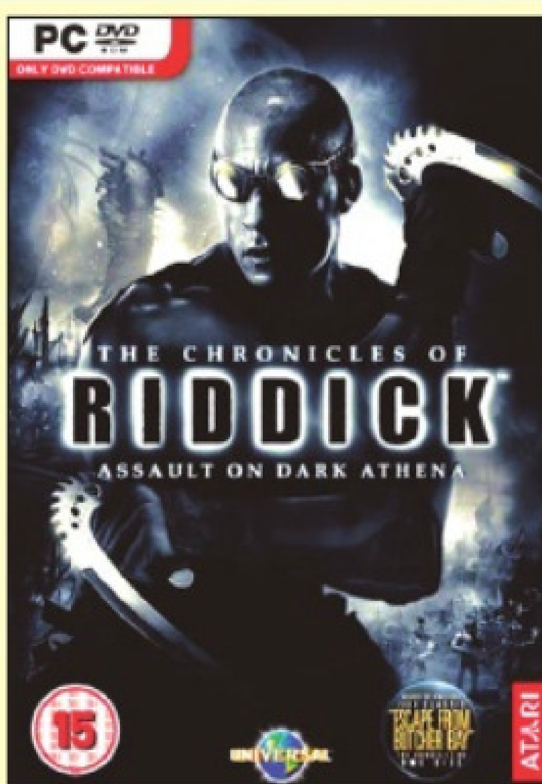

派拳师解决高速公路下面的葛拉纳多斯家族骨干成员

金奖：完成全部的处决花样。控制所有犯罪团伙。打开所有保险箱。

铂金奖：像教父一样思考（心狠），像暴徒一样行动（手辣）（Act like a mobster，think like a Don）。

秘技 超世纪战警——突袭黑暗雅典娜

本作改编自同名电影，玩家扮演逃离地底监狱的主角雷迪克（Riddick），使用超能眼及各式武器，发挥智慧与策略来击倒敌人，逃出生天。在游戏中按下Ctrl+Alt+~键打开控制台窗口，然后输入以下代码获得相应的秘技功能。



cmd（cyclecamera）：切换第一人称和第三人称视角

cmd（godmode）：无敌模式

cmd（noclip）：穿墙模式

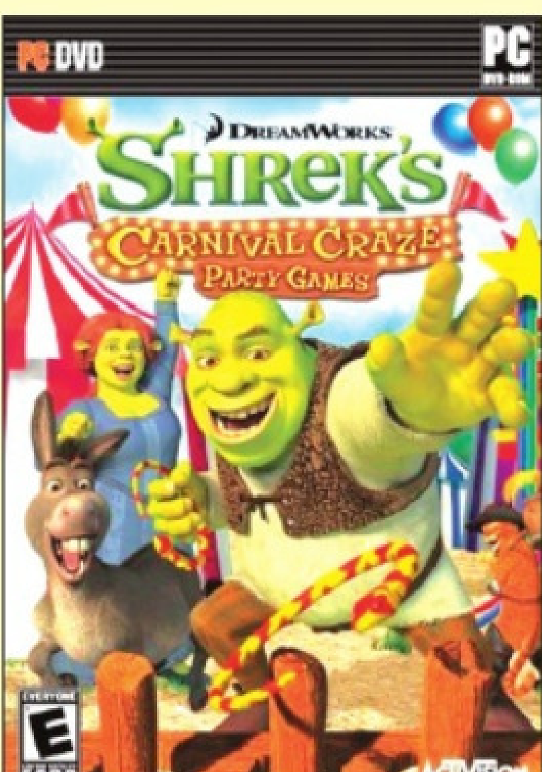
cmd（selfsummon）：生成另一个雷迪克

cmd（giveall）：获得所有武器、道具

cmd（kill）：自杀

秘技 史莱克的疯狂嘉年华

本游戏把玩家带到梦幻般的童话乐园中，玩家扮演史莱克的任务是要参加一场盛大的嘉年华比赛，在多达28种小游戏中与朋友和对头们展开比赛。在游戏菜单中按下指定的方向按键，就可以获得以下秘技功能。



打开作弊菜单：上、上、上、右、右、右、下、下、下、左、左、左

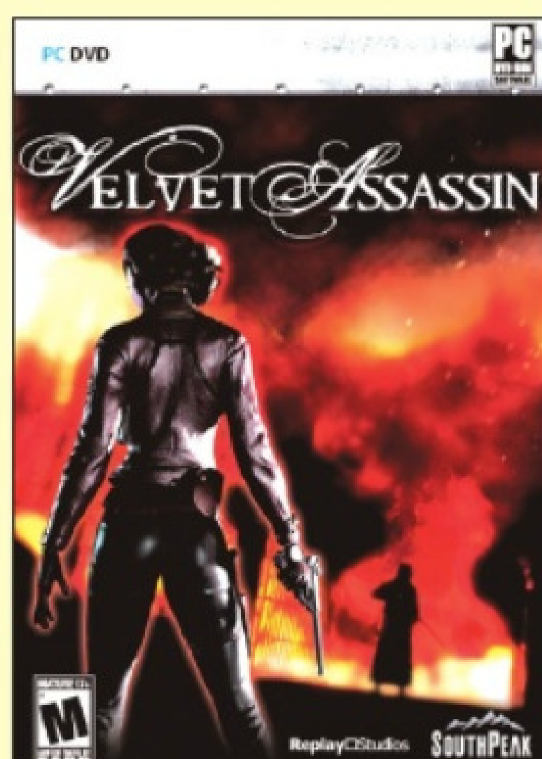
开启所有关卡：上、上、右、右、下、下、左、左、上、上

开启全部附加内容：上、右、下、左、左、下、右、上



秘技 温柔刺客

本作改编自英国秘密情报员Violette Szabo的真实故事，玩家在游戏中扮演二战时的美丽女间谍，独自一人深入敌后，完成各种秘密任务。在游戏中按住Ctrl+Shift+O+E后再按下H键激活研发模式，而后就可按以下按键获得相应的秘技功能。



8：加1000经验

6：获得爆炸物

5：获得防毒面具

9：获得吗啡

2：获得手枪

1：获得步枪

G：无敌模式

7：升级属性

N：当前武器获得最大弹药量

M：最大护甲

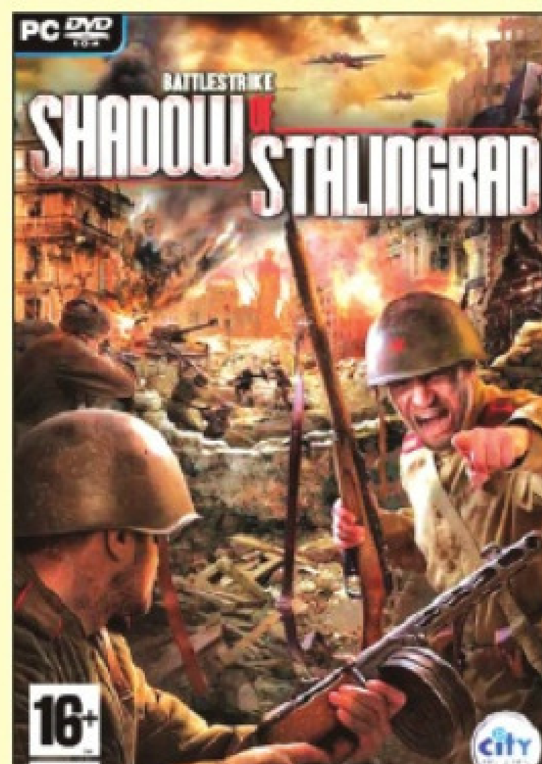
X：切换飞行模式

V：切换隐形

另外，也可以用文本编辑工具修改游戏安装目录\aio\下的difficulty.cfg以达到作弊目的，例如将其中的“NPCDamage = 1”改为“NPCDamage = 0”，就可以实现无敌的效果。同时你还可以修改这个目录下的其他文件（例如weapons.cfg），以达成你想要实现的愿望。

秘技 战斗突击——斯大林格勒的暗影

这款动作射击游戏将玩家带入1942年8月的斯大林格勒，面对强大的德军进行残酷的城市保卫战。在游戏中按下对话键（默认为T键），并输入以下代码获得相应的秘技功能。



god：无敌模式

ammo：获得全部弹药

guns：获得全部武器

kfa：获得全部武器弹药

tears：无限子弹

poltergeist：鬼魂模式

maphole：跳关

林晓：人与人是不是该相亲相爱？还是该相互猜忌彼此提防？犯了错误能不能有机会改正，努力工作该不该就有成效？麻木与冷漠是不是隔绝人生之温暖最厚重的墙？一念之差会不会就葬送一条性命？技术是应该用来伤害别人还是用来帮助别人？……

小说很短，复仇之说有点牵强，但它提出的问题却发人深思。希望将你的读后感发到我的信箱：linxiao@popsoft.com.cn。

天使的复仇

■重庆 与你握手

某日

AM10：20

滴滴滴……

“我们老板要来了，咱们晚上再聊吧。886”

“嗯，晚上见。”

佑佑关掉了QQ，整理着用户资料。说实在的，佑佑不太喜欢在这家保险公司工作，虽然她并不直接负责销售，但她觉得这份工作和那些搞传销的没什么区别。可惜当前就业形势不好，自己一个学管理的，又不是名牌学校毕业，想找个其他的工作还真是没有任何门路。

有时候佑佑就想，自己长得还行，以后嫁个好男人算了，或者等到金融危机过去了再找好的工作跳槽。

她很喜欢刚才QQ聊天的那个男生，只有29岁，名叫程东，研究生，已经是一个国企的部门主任了。

他们见过面，牵过手，压过马路，王府井、西单步行街都去过。佑佑觉得程东的相貌距离她心目中的白马王子还有点远，但还算是个拿得出手带得出去的男人。呵呵，足够了，自己的条件还不指望能找到黎明这样的帅小伙。

AM10：30

佑佑照例整理着自己的客户资料，这个月的保底倒是凑出来了。佑佑还想再多整理些，这样这个月可能会拿到奖金的。

AM10：40

佑佑打算给好友霞打个电话。霞公司是封QQ的，只能电话说。霞依靠父母的人脉，刚毕业就找到了一家比较象样的大公司，并且已经成为人事处的正式工作人员。想进那家公司的人很多，每分钟都有好几份简历投递过去。

彩铃过后。

“嗨，宝儿，想死我啦，怎么样？现在方便说话吗？”

“嗨，佑佑你真是的，都一个月没给我打电话了，你太不像话了，怎么就把姐妹们都忘了”。

“呵呵，什么一个月呀，咱们3月底不是还去过百荣世贸，你还买了件100元的衬衫，问我们好不好看咧。”

“我的天。”霞感叹道。“现在都5月了，真有一个多月了，别说忙，都是借口。”

“嗨，宝儿，别生气啦，我这礼拜就坐车来陪你。这礼拜我要是干得好，就能拿到奖金了，到时候请大伙客。”

霞抢着说：“嘿嘿，你不是老哭穷吗？咋突然暴富了！”

佑佑说：“不过还要妹妹帮我一个忙，一个大忙，到时候什么吃的都我请。”

“我能帮上什么忙？”霞问。

佑佑小声说：“宝，你看你手底下不是有好些简历么？你帮我找找有没有哪些用不着的，给我发过来，最好是网上投递的简历，或者那种招聘会上收来的。”

霞：“干嘛要这个，我们有规定啊！”

佑佑说：“我业绩刚刚好完成了，再多找些，能拿到很多奖金。你也知道，就算是大红门的中高档衣服，也是要不少Money的。”

霞：“你等等，现在不方便说话，我10分钟之后给你打过去。”

10分钟后，佑佑的电话响了，是霞的。霞的声音透着紧张：“我告诉你，佑佑，这事情就这一次，以后再也别管我要了，我这一次多给你一些，你自己整理吧。我很忙，没这个时间 ，你可千万不能说出去啊，要不妹妹的饭碗就不保了，到时候我天天去你家要饭去。还有，Excel文档里面，绿色和蓝色分别是网上和招聘会上面投递过来的简历，因为大多数投递者都不会只投递一份简历，所以……”

嘟嘟，电话突然断掉了。佑佑以为是信号断了，给霞回了个电话，“嘟嘟……您好，您所拨打的电话正在通话中，请稍后再拨。”

一会儿，霞的短信发过来了：佑佑，总裁的车刚回来，看见我跑到停车场打电话会骂死我的，我把东西一会儿发到你的邮箱里面去。

PM2：00

佑佑收到了邮件，是个足足有2MB多的Excel文档，里面装着上千份个人简历，除了没有照片之外，姓名、住址、身份证号、联系电话应有尽有 。佑佑开心，别说这个月的奖金，这些东西足够用一年多的啦！宝儿，你真好，爱死你啦！

佑佑继续忙着工作，整理着客户名单，每天面对怎么多的邮箱和电话，真的是很枯燥……瞌睡虫爬上眼睛了……

突然，一个邮箱地址突然在她眼前闪亮了，她看着，觉得这个地址非常地亲切，非常地熟悉。269612541XX@qq.com，269612541XX，这个QQ号？

她打开自己的QQ，仔细核对着。269612541XX，一个字都不差，简历是去年11月份投的。

佑佑仔细阅读这份简历，一个字一个字地看——

姓名：程东

年龄：28岁

学历：大专

目前状态：失业

工作经验：1年

……

佑佑的大脑有些僵硬，就像被僵尸咬过一样。

她不敢相信这是真的，她心目中的王子，竟然只是一个失业的宅男。

佑佑是坚强的，从小到大佑佑从来都没哭过。这次她也同样不会，佑佑的性格不像其他女孩，愿意自己忍耐，愿意自己承担，愿意自己默默地哭泣。

佑佑真的没有想到，程东能装得这么像，以至于她对程东的身份深信不疑。佑佑的本性告诉她，她要用类似的方法，让程东血债血偿。

佑佑继续和程东在线聊天，用女人特有的表演天赋，和程东说着“常说的话”。

佑佑给表哥打了电话，表哥是佑佑从小一起玩到大的，

很多事情佑佑都爱和表哥说。佑佑让表哥按照这个地址去看一看程东的住处，看一看他的房子和作息时间什么的，如果程东出来上班，就跟着他，看他去哪儿。

表哥问佑佑："妹妹的事情我一定帮忙，这次是不是又要去调查一下男友啊？嘿嘿，你这个事情很费时间啊，这几天我店里的生意谁来照顾啊？"

佑佑说："亏待不了哥哥的，你去观察两天就可以。我给你一张吉野家500元用餐卡，你的店旁边不就有个吉野家吗？"

三天后

表哥用QQ给佑佑留了言：

我发现你要找的那个男的并没有去上班。我这两天都是乘坐首班车去他家那栋楼下蹲点，6：00就到了，没有发现那个男的出来上班，他只是中午去街对面的小店买一碗拉面或者酸辣粉。

晚上我实在太困了，晚上7：00坐车回家的。他的房子是那种老楼房，应该是宣武区的老居民，我估计妹妹很在意对方是不是很有钱吧？从现在的角度来说，他很穷，但是他那个地方的地段不错，以后拆迁能拿到很多拆迁费。

佑佑明白了，原来程东真的对她撒了谎。

她要报复程东，没有人能这样欺负她，没有人……

佑佑并没有跟程东马上翻脸，她还是做着面子上的事情，说着面子上的话。

她想起了在学校的前男友教过她的计算机技术。佑佑看不起前男友，说实在，佑佑不认为这个男孩是她的前男友，那个男生只是"一厢情愿"罢了！

佑佑看不惯前男友的书呆子气，她觉得前男友除了会抱着几本计算机杂志和一些流行小说自我陶醉之外，没什么本事，而且还特别情绪化，有时候，看着小说就莫名其妙流下眼泪来。情绪化的男生很少有发财的，至于前男友的优点……

就是他学习成绩确实不错，每学期能够帮她通过考试，特别是英语，考级的时候要不是男友发来答案……嘿嘿，他发完了还感叹说："要不是把自己鼻子捅破，破例提前交卷，给你发答案，也许我分数能考得再高些。"（佑佑默念道：行啦，人家只是通过，你还要高分？）

佑佑虽然不是什么电脑高手，但是在前男友熏陶下，她知道代理服务器，知道地址隐藏，这用来对付程东足够了。

她去天涯社区建了新号，慢慢发帖子，慢慢增加等级。她知道论坛的规矩，等级越高的ID，发帖的可信度越高。她找到了几个宣武区的透明代理，在天涯上面编造着"连载"故事。她还把程东的电话、QQ什么的，分别发送到不同的论坛和博客上面，有的是特殊服务的，有的是办证或是反动的，佑佑的IP地址隐藏技术很娴熟，网管找不到佑佑。

程东有几次在QQ上跟佑佑说："不知道怎么回事儿，最近奇怪的电话总是特别多。"

佑佑没有回答程东，只是把QQ状态调整成"静音"。

一周后

佑佑的连载获得了很高的点击率，佑佑也很意外自己的写作天赋。她开始控制着剧情的发展，控制着男主角的道德表现。慢慢地，男主角的一些事情在论坛上面引起了公愤，佑佑不失时机地贴出程东校内网的照片。佑佑知道，程东校内网的好友很多，她发程东校内网的照片，程东无法判断是谁窃取了他的照片，况且程东的校内网权限还是"开放"。

佑佑这时就像是睿智的魔王，指引着网民们向程东发动潮水般的"进攻"。事情的发展正如佑佑所计划的，网友们不分青红皂白对程东进行了人肉搜索。

再后来

程东没有再和佑佑联系。程东比较腼腆，他拨打了110，警察叫他去当地报警。程东用手机短信向110短信平台报警，这条短信被淹没在110潮水般的短信里了。

程东的家经常被一些不明身份的人骚扰。他是一个人住，父亲住远郊区，因为腿脚不好，都是程东去看他。程东发现，总是有些奇怪的人跟着他，他就不敢去父亲那里。

有一次，程东在QQ上和佑佑无意说起他被人恶意攻击的事情，佑佑当时停顿了一下，有点犹豫要不要解释。但是程东判断可能是他过去得罪过的几个人在报复他，只是他没有证据说明是这些人干的。

几个月过去了，佑佑发现程东除了经常隐身之外，没有什么特别倒霉的表现。

后来的后来……

就这样，一个月一个月平淡地度过了，平淡得让佑佑都感到意外。佑佑并不知道程东现在的情况怎样，她也不知道她的"复仇"效果如何。为了不暴露身份，她除了上QQ和发邮件，完成一些正常的事务之外，就很少去其他网站了。

很快就接近年底，人人都在期待着新年的到来，期待着丰厚的"年终奖"。

佑佑的QQ突然收到了一条程东的留言，大意是说他遇到了些麻烦，还有，自己并不是什么国企主任，他向佑佑真诚道歉，还说了一些关于自己的事情。

程东录制了一段视频发到佑佑的邮箱里，他面对镜头，给佑佑磕了3个头，连声说对不起。

由于佑佑当时很忙，没有看完程东的留言就关闭了窗口。在留言的后半部分，程东说："我来世要做个有钱的好男人，来世给你幸福，我相信，下辈子，我还会爱你。"

佑佑也没有去翻看聊天记录，她并没有看到程东说的这些，也许看到了，她也不会相信的。

那一年的12月

这条河结了薄薄的冰。

程东在河边走了许久，凛冽的寒风已经把衣着单薄的程东吹得哆哆嗦嗦。程东不是没有棉衣，他不想穿这么多，也许棉衣还能留给父亲穿。

清晨的阳光在冰面上闪耀，看上去那些冰块有种晶莹的色彩。程东终于伸出脚，踩到冰上，冰块发出清脆悦耳的"喀喳"声。

一个晨练的老爷爷似乎感觉到程东要发生些事情，老爷爷马上去找人……程东很快被救了上来，但他身体很虚弱。救护车赶来的时候，大夫看了看程东的眼睛，摇了摇头。

第二天本地报纸上的角落里有这么一段新闻：青年男子程某投河自杀，抢救无效死亡，记者猜测程某的自杀与感情和就业压力有关。

"嘿，又有个人自杀了，活得好好的干嘛要自杀啊！真不明白。"佑佑对面的同事拿着报纸说。

佑佑并没有注意这个新闻，她只是发现很久都没有在QQ里面见过程东了，她好像隐约想起了程东在QQ里的道歉，后来就再也不上QQ了。算了，估计是程东知道他们之间没有可能，自动退出了吧？干嘛多想他呢？

佑佑登录了天涯，想去看看那边的发展情况怎么样了，没想到用作报复程东的那个账号已经被管理员给封了。佑佑用论坛搜索功能搜索这个ID发的帖子，原来这个ID已经被人盗用，发了很多广告，最后被管理员封了ID。

佑佑想起前男友传授她的一个名词，但是有些模糊，叫什么来着——"钓鱼代理"？

大年三十

程东的父亲端上桌子一大盘热气腾腾的饺子。桌子上，放着一只冰冷的碗，一只程东从小最喜欢的印着小天使的碗。**（完）**

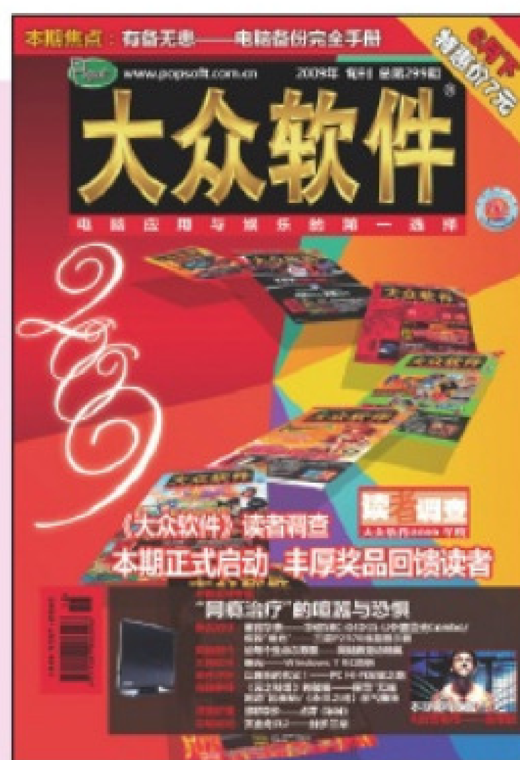


《梦幻诛仙》限量封测账号大放送啦！
帐号数量：10个
申请费用：0

完美时空的《梦幻诛仙》测试账号于7月中旬进行小范围发放，《大众软件》将通过“大众试客”栏目发放部分账号，有兴趣尝试的读者可关注大众软件论坛http://bbs.popsoft.com.cn，参与发号活动。

《梦幻诛仙》是完美时空旗下首款2D飞仙回合网游大作，游戏以小说《诛仙》为背景，结合可爱清新的Q版风格，首次披露了原著中大量不为人知的隐秘故事，弥补了小说中未涉及到的剧情空白。《梦幻诛仙》采用EPARCH 2D引擎制作，应用3D技术优化，首次在2D网游中运用了“环境光效、粒子特效、透视效果、多相位空间”等多项先进技术，使游戏呈现出不同于传统2D网游的面貌。

在玩法上，有在3D游戏中才可能体验到的战场系统和城战系统，装备系统、宠物系统、帮派系统等常规系统更是本着玩家体验为重的理念进行了全面优化晋级。此外，《梦幻诛仙》还构建了庞大复杂的生产体系和社交体系，玩家可以学习多种生活技能并进行交流协作，这一设置加强了玩家在游戏中的互动因素，更加真实表现了“诛仙”背景下的人文风貌，全面再现了一个虚拟的仙侠世界。



这期冰河的《“网瘾治疗”的喧嚣与恐惧》引人深思，网瘾究竟该怎么根治吵了很久，至今也没有一个完美的方案。其实杨医生的治疗方法很简单，不简单的是治疗外的规则制度，还有那高昂治疗费用的收取标准。我认为网瘾根本就不是一种疾病，不该由杨医生这样的治疗机构来做所谓“治疗网瘾”的事情。**（浙江 魏赵）**

林晓：如果你身边有朋友有网瘾，带他出去走走，设法让他对其他娱乐形式感兴趣，一点点努力也许就能帮助你的朋友。2009年7月下的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

快评

《真三国无双·神将乱舞》有奖问答

——《真三国无双》09新资料片《神将乱舞》系列活动

2009年7月，《真三国无双》09全新资料片《神将乱舞》发布。最大24人乱战系统，让你畅爽PK畅快游戏；全新的动物副将“狼”，让你体验一把美女与野兽的极速快感；高规格的炼成系统，让你零门槛成为武器达人；超大规模的赤壁大战剧本，让你加速实现英雄梦想……更多精彩内容将在《神将乱舞》中一一展现。

现在，参与《真三国无双·神将乱舞》有奖问答活动，就可以得到新资料片特制新手卡、周边及LG19寸显示器的超值大奖。活动时间有限，马上就拿起笔来答题吧！或者登录bbs.popsoft.com.cn在线答题。

奖品及奖项设置

参与奖：人数不限，参与活动即可获得奖品为《真三国无双·神将乱舞》新手卡

无双快答奖：100名，先寄回答案者先得前50名的奖品为无双公仔，后50名的奖品为无双马克杯

无双达人奖：15名，最先答对全部问题的参与活动者奖品为无双限量版T恤衫

超级无双奖：2名，自15名无双达人奖得主中抽取奖品为19英寸液晶显示器



活动日期：2009年7月15日～7月31日

活动方式：阅读右面10个问题，选好答案，然后将答案邮寄或者E-mail给《真三国无双·神将乱舞》活动组即可。

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《真三国无双·神将乱舞》活动组（邮编100142）

E-mail：linxiao@popsoft.com.cn

活动问题

1.《神将乱舞》资料片是以下哪款游戏即将更新的上线版本？
A.真三国无双OL　B.赤壁　C.三国志OL　D.苍天

2.《神将乱舞》上线后《真三国无双OL》将更新哪个剧本？
A.飞将吕布　B.赤壁之战　C.官渡之战　D.反动作联盟

3.哪一位历史人物将在新剧本中退出历史舞台？
A.曹操　B.董卓　C.刘备　D.孙权

4.“乱战”模式中最多同时可以有多少位玩家参与？
A.30　B.40　C.24　D.45

5.参与“乱战”需要官阶为：
A.伯长以上　B.卫士以上　C.偏将军以上　D.大将军

6.游戏键盘中默认“无双乱舞”按键是哪个？
A.N　B.O　C.S　D.L

7.无双游戏代言人是：
A.周杰伦　B.罗志祥　C.郑伊健　D.陈小春

8.《真三国无双OL》的游戏类型是：
A.角色扮演　B.回合制战斗　C.即时策略
D.动作竞技　E.休闲格斗　F.横版RPG

9.《真三国无双OL》“冲突”模式下拥有的战斗地图有：
A.水仙乡　B.雄关　C.都城　D.要塞　E.平地

10.《真三国无双OL》哪些武器刻印种类是错误的：
A.刻印1 突 刻印6 突　B.刻印1 碎 刻印6 霸
C.刻印1 卫 刻印6 阵　D.刻印1 霸 刻印6 盾

2009年上半年上旬刊与下旬刊目录

林晓：限于版面，所有目录中均不包括每期固定内容“要闻闪回”“大众特报”“晶合通讯”“读编往来”和“TOPTEN”，以及“实用软件”中的“工具快报”“中国共享软件”“掌上乾坤”，“应用心得”中的“问题交流”和“一招半式闯天下”，“硬件评析”栏目中的“市场动态”与“数码行情”，还有“前线地带”中的“上市游戏热报”和“攻城略地”栏目中的“乾坤一技”“秘技屋”。文章题目前的数字表示“期数—页码”。





专栏评述

网络时代

实用软件

应用心得

硬件评析

专题企划

在线争锋

前线地带

评游析道

2009年上半年中旬刊目录

前线地带

深度游戏

1 **迅雷 (Thunder)** ↑
版本号：5.9.2.927
制作：深圳市迅雷网络技术有限公司
票数：1987

2 **QQ** ↓
版本号：2009
制作：腾讯
票数：1979

3 **搜狗输入法** ↑
版本号：4.2
制作：搜狐公司
票数：1971

4 **Windows优化大师** ↑
版本号：7.95 Build 9.526
制作：鲁锦
票数：1965

5 **360安全卫士** ↑
版本号：5.1.1
制作：奇虎公司
票数：1954

6 **暴风影音** ↑
版本号：3.09.06.19
制作：暴风网际科技有限公司
票数：1939

7 **WinRAR** ↑
版本号：3.90Beta2
制作：Eugene Roshal
票数：1927

8 **瑞星杀毒软件** ↓
版本号：2009
制作：北京瑞星公司
票数：1918

9 **超级兔子魔法设置** ↓
版本号：9.0Beta2
制作：蔡旋
票数：1912

10 **千千静听** ↓
版本号：5.5
制作：郑南岭
票数：1909

热门软件排行榜

是优化软件 带我进入电脑世界

■晶合实验室 小白

在名额有限的软件排行榜的中，“超级兔子”和“Windows优化大师”总是榜上有名，由此可见大家对系统的优化和设置有多么重视，大家的电脑基础知识也一定比我那时强多了。

记得刚接触电脑那会儿，完全不知道系统需要被“优化”，电脑对我来说和游戏机没什么差别，而系统的一切不过就是桌面上那几个图标，双击之后——开玩！

在拥有了属于自己的第一台电脑后，我那沉睡许久的“求知欲”开始蠢蠢欲动了：“控制面板里的这一堆东西都是干什么的啊？”“怎么这些东西删不掉？（我在尝试删除C:\WINDOWS目录下的文件）”“什么叫格式化？”……

就这样，在我的“精心呵护”下，Win98系统光荣牺牲了。无奈痛失了30元零花钱，找到一个电脑城的大叔把系统“修好了”（其实就是重装了一遍系统，驱动和软件都没有装）。要知道那个时候电脑并不是很普及，我周围懂电脑知识的人更少，这位“高手”在当时我的眼中真算是无敌了！我至今仍清晰记得当时和他的对话：

小白：“我的电脑怎么了？”

大叔：“你把注册表弄乱了”

小白：“有多乱？”

大叔：“非常的乱，乱到必须要收你100块才能解决这个问题。”

小白：“这也太贵了……30行么？”

大叔：“好！”

最后，一脸迷茫的我，抱着半残的电脑回到家，看着屏幕的256色显示效果，总觉得心里不是个滋味……也许大家会想，此刻我定会痛下决心学好电脑知识，不过当时真的不敢乱动它了，生怕再失去30块。在受到挫折后，丧失了尝试的勇气，这对当时还是个小朋友的我来说，也算是情有可原的吧……

虽然后来自己装上了驱动和软件，但有一个坏习惯却没有改变，那就是删除软件的时候，直接删除快捷方式和文件夹，从来不用卸载程序。因为那时候我坚信，安在系统中的软件只是由快捷方式和文件组成的，

于是注册表里堆满了垃圾信息，在那个电脑硬件并不强大的年代，注册表和系统的“垃圾”对运行速度是有很大影响的，系统运行越来越慢，但自己仍不敢重装系统。很久之后，小伙伴中的一个高手告诉我，有一种软件可以让系统重新运行变快，还能通过设置让系统到最佳状态，他还送给我一个组合套装——“优化大师”加“超级兔子”。

可以说真正让我走上学习计算机道路的，正是这两款软件。慢慢的我开始模仿它们，从最开始写“批处理”来删除垃圾文件，到后来自己开发一些小软件来更改系统设置，这两个优化软件的存在带给了我很多的动力。尽管现在我已经不用任何优化软件（我的神机配置很高，已经可以跑飞XP，更改设置也不需要工具帮忙了），但我相信一定有更多像曾经的我一样的大朋友、小朋友在从这些软件身上获益、受教。

我虽然也用过其他优化软件，但总觉得没有这两款这么亲切，那时国外的优化软件中有一些家伙会“水土不服”，经常删除注册表中的中文字符，但这都是很久之前的事了，现在国外优化软件的多语言兼容性也做得很好了，大家可以多尝试一下，看看有没有适合咱们用的。

欢迎把你和软件的故事发到我的信箱：
phair@popsoft.com.cn
让我们把美好的回忆“共享”给大家

11 卡巴斯基 ↓
版本号：2009.8.0.0.454
制作：卡巴斯基实验室
票数：1901

12 傲游（Maxthon）↑
版本号：2.5.1.4751
制作：傲游天下科技有限公司
票数：1886

13 谷歌浏览器（Chrome）↑
版本号：2.0.172.31
制作：谷歌
票数：1872

14 KuGoo（酷狗）↑
版本号：2008.5.333
制作：酷狗科技
票数：1854

15 世界之窗（The World）↓
版本号：2.4.1.2
制作：凤凰工作室
票数：1840

16 金山毒霸 ↓
版本号：2009
制作：金山公司
票数：1831

17 Firefox ↑
版本号：3.0.11
制作：Mozilla
票数：1824

18 eMule ↑
版本号：1.1.7中文版
制作：VeryCD
票数：1820

19 WPS Office ↑
版本号：2009
制作：金山公司
票数：1811

20 金山词霸 ↓
版本号：2009
制作：金山公司
票数：1804

（本榜所列软件版本号截止2009年06月22日）

热门软件排行榜

软盘生活

大家都在用什么优化软件？提问者，软粉 xiaobaise

不用，不需要…… 版主 尘～

Z武器，用来看电池电量…… 软粉 z222007

不用，我觉得越优化越麻烦。软粉 正在进行ing

不优化，偶尔用CCleaner清下垃圾。软粉 西张东望

用"自己优化软件"…… 软粉 深蓝海畔

小编：楼上的这几位都是强人唉。

超级兔子，原因：简单，好用。软粉 临流问月

360安全卫士，纯粹是用来清理垃圾的。软粉 dxy_kings

不知道Windows清理助手算不算？我偶尔用这个，其他的不用。软粉 风轻云淡

我用Vista优化大师，因为用的是Vista。软粉 wxblovetrr

偶尔用优化大师清理下垃圾，更多时候嫌麻烦直接Ghost还原了，优化我感觉作用不明显。版主 Haku

小编：看看，这就是读过《大众软件》后有效果的好同志们，很多人都已经进化到了无需工具软件即可驰骋操作系统的境界了，我很欣慰啊……

呵呵，其实优化软件的作用还是有的，有时候还可以方便我们设置系统。当然啦，如果你能做到不用这些软件，还能做到同样效果，那是最棒的了！

小笑话

小白：以下是我各个时期遇到的几个关于电脑的小笑话，不算很好笑，但真的都是亲身经历喔！

一、软盘和硬盘

小学的时候，班级要用班费采购一批软盘，好为大家的计算机课用。身为"生活委员"的我自然担起了重任，在电脑城里转了无数个来回后，终于买到了物美价廉的好货。回到班长那里交差，谁知她大怒："哎呀！你被骗了！这是硬盘，一点儿都不软！"

二、搞不明白的名词

中学的时候，同班的一个小兄弟新买了一台电脑，可把他高兴坏了，逢人拉住便说："我的电脑内存是60GB的！我的电脑内存是60GB的！"我们怕他出丑，于是耐心讲解了一番，他恍然大悟："原来……我的CPU是256MB的！"



三、更轻的电脑

大学的时候，寝室的"羊哥"每次放假回家要把电脑搬回家去。他反反复复的交代我："一定要在我回家之前把硬盘里的东西删除干净……"一开始我还以为他有什么不可告人的秘密，后来细问才知道，他认为把硬盘里的东西"删掉"可以让硬盘变轻，这样他就好拿了。


YX.91.COM
魔法门之
英雄无敌
在线
策略之王 烽火再燃
《英雄无敌在线》火爆公测中！
延续经典
EXTEND THE CLASSICAL
超越经典
SURPASS THE LEGENDARY
天晴数码娱乐
TQ Digital Entertainment
UBISOFT
马上登陆以下网址:pm.yx.91.com，凭验证码yx82888388，便可获得黄金版公测大礼包！

大众软件300期纪念增刊

永恒之塔 官方图文指导全书

魔兽世界 高级副本 装备收藏手册









随增刊赠送

《永恒之塔》双DVD客户端

凭此卡还可获得神秘礼品

随增刊赠送

《艾泽拉斯英雄传》精美卡牌一套

卡牌中能随机开出可在《魔兽世界》中兑换的独特物品。

双重赠品 双重惊喜

- 《永恒之塔》新手上路指南
- 天族、魔族1～20级任务大全
- 八大职业全面分析
- 练级的职业搭配技巧
- 弓星成长之路及PK技巧
- 魔道技能分析及PK经验
- 如何做一个优秀的护法
- 深渊收割团队深入分析
- 火焰副本打法分析
- 天族采集经验谈

6月6日 惊喜上市

- 魔兽“台服”定居指南
- 双天赋系统简介和配点
- 高端副本奥杜尔详尽攻略
- 《巫妖王之怒》成就系统变动详解
- 《巫妖王之怒》3.1补丁重点内容一览与简要评述
- 3.1补丁中新增银色锦标赛简介
- 《巫妖王之怒》全新掉落大全（包括奥杜尔全新掉落）
- 国服太阳之井高地新版攻略
- 国服备战死亡骑士之入门

全国各地书报亭有售 零售价：29.8元

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375　65025164
传　　真：（010）65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82－726
本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007－0060
CN11－3751/TN